PLAYSTATION ■ NINTENDO 64 ■ DREAMCAST ■ ARCADES

NEXT LEVEL

VIDEOJUEGOS DE ULTIMA GENERACION

Nro 3 • MARZO 1999

El nuevo antihéroe de la Playstation:

LEGACY OF KAIN SOUL REAVER

Te mostramos todos los secretos de la Dreamcast!

Todos los reviews y previews de tus juegos favoritos!

Sega Rally 2, Final Fantasy VIII, Abe's Exoddus, South Park, Smash Brothers Tomorrow Never Dies, Uprising X, Roll Away, Formula 1 98 y muchos más!

SEGA RALLY 2



FINAL FANTASY VIII



STREET F. ALPHA 3



00003
9 771514 046006

EDITORIAL POWER PLAY ARGENTINA

$4.90

UNA GUIA COMPLETA DEL STREET FIGHTER ALPHA 3 Y LA PRIMERA PARTE DE LA GUIA DEL ZELDA: OCARINA OF TIME

Revistas de computación hay muchas. Revistas de juegos para PC, sólo una.



YA ESTA A LA VENTA EN KIOSCOS DE TODO EL PAIS

Index
índice



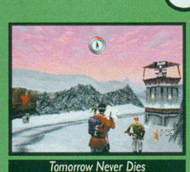
Now Loading 4

Mega Approach 1 10

Mega Approach 2 12

First Approach 14

Syphon Filter	15	You Don't Know Jack	19
Roll Cage	15	Smash Brothers	20
Shogun Assasin	16	Beetle Adv. Racing	20
Jeff Gordon XS Racing	16	Rat Attack	21
Saboteur	17	D2	21
Warzone 2100	17	Shenmue	22
Tomorrow Never Dies	18	EGG	23
C3 Racing	19	Sega Rally 2	23


Tomorrow Never Dies

Informe Dreamcast 24



Mega Test 1 26

Final Test 27

Asteroids	28	Oddworld Abe's Exoddus	31
A Bug's Life	28	O.D.T.	31
Colony Wars: Vengeance	28	Ehrgeiz	31
Formula 1 '98	29	Fighting Eyes	32
Rugrats: Search for Reptar	29	Castlevania	32
Capcom Generations v.3	29	South Park	32
Bust a Groove	30	Zelda: Link's Awakening DX	33
Roll Away	30	Godzilla Generations	33
Uprising X	30	Virtua Fighter 3tb	33


Oddworld Abe's Exoddus

Insert Coin 34

True Lies 35

Manga Zone 36

Techno & Toys 38

Movie World 40

Cheaters Paradise 41

Readers Corner 62

Staff

NEXT LEVEL
VIDEOJUEGOS DE ULTIMA GENERACION

Marzo 1999

DIRECTOR Y EDITOR
Maximilano Peñalver

JEFE DE REDACCION
Santiago Videla

DISEÑO Y DIAGRAMACION
Martín Varsano
Santiago Videla
Gastón Enrichetti

CORRECCION
Mauricio Urbides

COLABORADORES
Fernando Brischetto
Patricio Land
Sebastián Di Nardo

IMPRENTA
New Press Grupo Impresor S.A.
Paraguay 264 - Avellaneda

DISTRIBUCION
CAPITAL Y GBA
Huesca Sanabria, Baigorri 103
Cap. Fed. Tel.: 4304-3510

DISTRIBUCION INTERIOR y EXTERIOR
DISA, Pte. Luis Sáenz Peña 1832/36
Cap. Fed. Tel.: 4305-3160

NEXT LEVEL es una publicación mensual de Editorial Power Play, Larrea 785 Piso 15 "B" (1030) - Tel.: 4962-6198 - Buenos Aires - Argentina.
E-mail: nextlevel@ciudad.com.ar
Registro de la propiedad intelectual en trámite.

Impresa en Argentina
Marzo de 1999



les presentamos a

RAZIEL

El nuevo antihéroe de la Playstation en:

LEGACY OF KAIN SOUL REAVER

Te contamos por qué puede ser uno de los mejores juegos de 1999

Nota del Editor

¿Cómo están, fieles lectores? ¡Bienvenidos a este nuevo número de Next Level! Nosotros como siempre trabajando para brindarles la mejor información, y contarles todas las novedades del mundo de las consolas. Y este año, que recién ha comenzado, parece venirse con todo. Si no miren los espectaculares Mega Approach de dos juegos para la Play que nos van a quitar horas de sueño a muchos: Estamos hablando del Legacy of Kain: Soul Reaver y el tan esperado Final Fantasy VIII. Por otro lado, la llegada de la Dreamcast a los Estados Unidos se hace cada vez más cercana, y para que sepan más sobre esta impresionante consola pueden encontrar el informe especial del Dr. Jeckyl, que ha hecho una autopsia a fondo para mostrarnos todos los secretos de esta maravilla de Sega. Y para los fanáticos de los juegos de pelea, una guía completa del Street Fighter Alpha 3, con todos los movimientos y personajes, para sacarle el jugo a este arcade de Capcom. Así que ya saben, no pierdan más tiempo y comienzen a disfrutar del número 3 de Next Level. ¡Nos vemos!

UN NUEVO VIGILANTE EN LAS CALLES

Activision anunció recientemente la salida de un nuevo título llamado Vigilante 8: Second Offense para Playstation y Nintendo 64...

...Second Offense es la secuela del popular juego de combate a bordo de automóviles conocido como Vigilante 8, y está siendo desarrollado por el mismo equipo en Luxoflux responsable del original. Según palabras de Murali Tegulapalle (se apellida así, no es joda), de Activision, Second Offense va a "ser un juego de combate a bordo de vehículos con personajes ambientados en la década del '70, para que esté dentro del mismo universo del Vigilante 8. De todas formas, vamos a agregar nuevas características, vehículos, personajes, etc., para llevar al Vigilante 8 a un nuevo nivel."

Algunas de estas carácterísticas van a ser nuevas armas y power-ups (aunque todavía no hay detalles específicos), autos (uno de los vehículos del Vigilante original va a seguir en las filas del Second Offense, y es muy probable que el resto de los coches estén disponibles como secretos) y nuevos efectos como niebla, luces de freno, efectos en el agua, y otras mejoras gráficas. Y Activision prometió que las explosiones van a ser más grandes que nunca.

El Second Offense va a tener opciones como Multiplayer, Arcade, y el modo Quest. Y en esta ocasión se va a poder jugar el modo Quest solo o con alguien. "Además del modo Quest de uno y dos jugadores," agrega Tegullapalle, "va a haber otras variantes en el modo arcade como brawl, desperado y en equipos. Los modos Multiplayer en la Nintendo 64 incluirán equipos y smear." Tegullapalle no especificó exactamente qué significa cada uno de estos modos, pero los nombres de los mismos ya prometen una acción desenfrenada, solo o acompañado.

La versión de Nintendo 64 va a tener modos de tres o cuatro jugadores, y se puede esperar que el juego corra más rápido que el original. Y el modo Quest seguramente va a tener más profundidad que en su antecesor. "Todavía estamos desarrollando la idea para el modo Quest," dice Tegullapalle (¡me encanta el apellido de este muchacho, por eso lo repito varias veces!) "pero seguramente va a tener ciertos puntos de conección con el Vigilante original, así que vayan haciéndose la idea de que van a ver algunas caras conocidas."





El juego va a correr en una modificación del engine original del Vigilante 8, con una cierta cantidad de mejoras. Una de las cosas que se están discutiendo es el agregado de una cámara para los saltos. Las cámaras de primera y tercera persona van a estar disponibles, pero si se puede implementar, la cámara de saltos va a ser la próxima cosa que los desarrolladores van a agregar.

Para que los fans del primer juego se queden tranquilos, Tegullapalle dijo que el juego no va a ser una ampliación del original, sino toda una nueva experiencia. Habrá que esperar a su salida y ver si es todo lo que promete...



NINTENDO ESTA DE FIESTA

No, no es un aviso de una película de Star Trek, ni un club de fans de Spock, es la forma de festejar las ventas del Zelda de Nintendo...

...Es increíble como el éxito de un juego puede levantar radicalmente el ánimo de las compañías. Recientemente en Tokio, Nintendo anunció que las ventas de las últimas fiestas (navidad, año nuevo y los días que están en el medio, que no son nada pero el hambre consumidor los hace parecer la fiesta inolvidable) fueron las mejores en la historia de la compañía. Para festejar la inmensa cantidad de dinero que ha entrado a las arcas de la gran N, Nintendo puso avisos similares al que pueden ver a su izquierda, que muestra una cantidad de personajes con las orejas puntiagudas, como los Hyrulians del Zelda. Este aviso apareció en varios diarios de Japón. La compañía colocó la siguiente leyenda en el aviso "Población de Zelda 6.000.000", lo que significa que el nuevo cartridge para Nintendo 64: Zelda, Ocarina of Time, tiene 6.000.000 de copias distribuídas por todo el mundo hasta el 12 de Enero.

Los que tuvieron la suerte de jugar al Zelda saben que Nintendo se lo merece, ya que el juego es sin duda uno de los mejores en la historia de los videojuegos.

¿PLAYSTATION 2 O PLAYSTATION 1.5?

Playstation 2, Playstation Next, Playstation 2000 - pónganle el nombre que quieran, lo cierto es que la nueva consola de 128 bits de Sony...



...no va a estar disponible por un largo período de tiempo. Los últimos estimados predicen la fecha de lanzamiento de la consola en un lapso no menor de 18 meses, y esto haciendo un cálculo optimista. Teniendo en cuenta la salida en Japón de la Dreamcast, es lógico que Sony esté preparando algo que mantenga en alto el estándar de la compañía. Y por lo que pudimos averiguar (vean la sección "Now Loading" del número pasado) Sony está bien encaminado. Pero lo que poca gente sabe es que la compañía tenía entre manos un proyecto que casi seguro nunca verá la luz.

Esta idea, la cual llamaremos "Playstation 1.5", ha sido repetida en la industria por casi dos años, pero por lo que se pudo averiguar, es sólo una idea, que nunca debería haber salido del ámbito de los laboratorios de Sony.

Por supuesto, ustedes quieren saber cuál es el proyecto que los sabiondos responsables de la Playstation tenían en mente, aunque esto no sea más que pura especulación. Como nosotros no podemos dejar de chusmearles lo que estuvimos oyendo por ahí, acá van los detalles:

- Un nuevo GPU capaz de mejorar la calidad de los títulos existentes de la Playstation, agregándoles filtros en las texturas, además de otros efectos que harían que los juegos se vieran parecidos a lo que estamos acostumbrados a ver en la Nintendo 64, con una resolución de 640x480 o más.
- Una nueva unidad de CD-ROM de mayor velocidad (se estimaba que fuera de 8x), siendo compatible con los títulos actuales, diseñados para la Playstation actual que tiene un drive de 2x.
- Más memoria de sistema, posiblemente el doble que la actual.
- La posible inclusión de cuatro ports para los gamepads.

La compatibilidad con el software actual de la Playstation era sin duda el punto más importante a tener en cuenta, aunque no se descartaba la posibilidad de la fabricación de algunos títulos especialmente diseñados para la nueva máquina. Los que vieron los prototipos de la Playstation 1.5 (y vivieron para contarlo) han dicho que la consola ofrece dos modos de operación, uno llamado "enhanced" (que provee todos los efectos nuevos) y otro llamado "compatibility" (para los que quieren jugar a los juegos de la misma forma que se ve en la Playstation original).

Ahora, la pregunta del millón es la siguiente: ¿Qué pasaría si la Playstation 1.5 viera la luz? Seguramente las opiniones estarían bastante divididas, por cierto. Por un lado, no hay duda de los datos técnicos ofrecen pruebas contundentes de que la nueva consola puede ser un prospecto más que interesante, especialmente para los que no tienen una Playstation, pero que dudan en comprar la nueva Dreamcast o la Nintendo 64. La máquina correría todo el software existente, que es mucho, agregando mejoras que harían las delicias de muchos. Por el otro lado, los viejos usuarios de la Playstation seguramente se sentirían algo defraudados por la compañía, especialmente los que hicieron la compra de la máquina poco antes de que estuviera disponible la consola "mejorada".



¿Se imaginan al Metal Gear Solid corriendo en la nueva Playstation 1.5, con texturas filtradas y los nuevos efectos que le proporcionaría este proyecto de Sony? Bueno, puede ser realidad...

Lo más interesante es que hay rumores dando vueltas por ahí, diciendo que Sony no sabe qué decisión tomar, ya que el proyecto le parece muy interesante, más teniendo en cuenta la cantidad de tiempo que puede llegar a pasar mientras se desarrolla la Playstation 2. Y Sony es consciente de que no quiere perder el liderazgo que actualmente posee en el mercado.

Por supuesto, Sony dice no tener ningún conocimiento de que exista otro proyecto de una nueva consola además de la Playstation 2, y sobre esta máquina en sí han comentado poco y nada. Como siempre, no bien tengamos información acerca de estas dos máquinas, ustedes lo estarán leyendo en esta revista.

FE DE ERRATAS *(un pequeño desliz)*

En el número 2 hubo un pequeño error, en el cuadro final de la Review del Zelda: The Ocarina of Time se tendría que haber leído lo siguiente:

Lo mejor: Todo el juego roza la perfección, en una palabra... ¡Brillante!

Lo peor: Que haya que esperar quien sabe cuanto para que algo o alguien lo supere. Puntaje: 99%

La alusión al mal final del juego era imposible, ya que el Zelda tiene sin duda, uno de los mejores finales en la historia de los videojuegos.

Obviamente esto no volverá a suceder (en el número 3, por supuesto...) ya que el que cometió el error, recibió una transfusión de plomo liquido, como corresponde...

¿SENTIS LA NECESIDAD... DE MAS VELOCIDAD?

Entonces preparate, ya que EA anunció el cuarto juego de la saga Need for Speed, llamado NFS: High Stakes, y que va a estar disponible en Marzo...





...Los modos en el Need for Speed 4 van a ser el ya popular "Hot Pursuit", el Tournament y los modos de eventos especiales, además de uno nuevo que (por supuesto) se va a llamar "High Stakes". El modo Hot Pursuit ha sido modificado, pudiendo jugar como el cazador (La policía) o el cazado (El sacado que no entiende para quién son los carteles que dicen MAX 100). Al igual que en su anterior versión para PC, se van a poder escuchar los mensajes de la policía, tratando desesperadamente de detener al loco detrás del volante. Además, en las ocho pistas que se están diseñando, la inteligencia artificial del juego va a ir generando obstáculos al azar, para que uno no corra dos veces la misma vuelta en ningún circuito.

En el modo "High Stakes" competiremos contra otro jugador. La diferencia radica en que el que pierde, se queda sin auto. Y el ganador obtiene un bonito bólido que aparecerá como por arte de magia en su memory card. El modo de torneo nos ofrece la oportunidad de ganar dinero. A través de doce eventos, se puede ganar suficiente dinero como para reparar el auto dañado o comprar alguna chuchería fachera, como un alerón o la bocina de los Dukes de Hazzard (lo de la bocina es chiste, ¿eh?). ¿Cómo, qué leí, daño? ¡Sí!, por primera vez en la serie, los autos sufrirán daños, y el daño afectará la forma de conducirlos, y la velocidad final de los mismos.

Ya hay una gran cantidad de autos licenciados para el juego, incluyendo el BMW M5, el BMW Z3, la Ferrari 550 Maranello, la Ferrari F50, el Pontiac Firebird T/A, el Chevrolet Camaro Z28, el Mercedes CLK GTR, el Mercedes CLK 230, el McLaren F1 GTR, el Jaguar XKR, el Aston Martin DB7, y el Chevy Caprice, el Lamborghini Diablo SV, y el Chevrolet Corvette C5 para los azules. Como si fueran pocos, Electronic Arts dice que va a haber más autos de los que mencionamos. Como siempre, no bien tengamos más información se las iremos contando.

EL MODEM DE NINTENDO

Nexus Telocation Systems anunció que ha firmado un acuerdo con Nintendo Co. Ltd., y que juntas van a desarrollar un nuevo producto utilizando una nueva tecnología de software para módem. El anuncio da una pista de la posible salida de este "producto" durante la segunda mitad de 1999. Este podría ser el producto del que dio una pista Hiroshi Yamauchi, un periférico que se agregaría a la Nintendo 64, y que estaría orientado al mercado japonés.

Yaron Sheinmen, presidente de Nexus, dijo que "Este acuerdo es una forma de reconocimiento de nuestro status como desarrolladores de tecnología por parte de Nintendo, y es un logro para Nexus".

TENCHU: LAS SECUELAS

Sony tiene intenciones de producir nuevos títulos, ahora que ha visto el buen recibimiento que ha tenido el Tenchu, tanto en Japón como en el resto del mundo. Según se pudo saber, hay planes de realizar varias continuaciones del Tenchu, que primero aterrizarán en Japón y luego en Europa y los Estados Unidos.

La compañía acaba de lanzar Click Medic, un juego desarrollado por Game Freak, que no son otros que los diseñadores del Pocket Monsters - Pokemon para el Game Boy. En el juego hay que adentrarse en el cuerpo humano para descubrir varios virus y enfermedades. Todavía no sabemos bien de qué se trata pero la idea es original, ¿no?

Fechas de Salidas



Playstation

MARZO

- Bass Landing - ASCII
- Centipede - Hasbro
- Shogun Assasin - Konami
- Blades of Steel '99 - Konami
- Messiah - Interplay
- Jeff Gordon XS Racing - Am. Softworks
- Tiny Tank - MGM
- Warzone 2100 - Eidos
- Army Men 3D - 3DO Company
- Gex 3 - Deep Cover Gecko - Eidos
- Bust a Move III - Acclaim
- Rollcage - Activision
- NFS4: High Stakes - EA
- Legacy of Kain: S. Reaver - Eidos

ABRIL

- 3 Xtreme - Sony
- F1 Racing Sim - Ubi Soft
- Kawasaki Motocross - Activision
- Omikron: The Nomad Soul - Eidos
- Tomorrow Never Dies - MGM

MAYO

- R.C. Stunt Copter - Midway
- Gauntlet 3D - Midway
- WWF Attitude - Acclaim



Nintendo 64

MARZO

- Beetle Adventure Racing - EA
- Fighting Force - Eidos
- California Speed - Midway
- Vigilante 8 - Activision
- Duke Nukem Zero Hour - GT Soft.

ABRIL

- NBA in the Zone 99 - Konami
- F1 Racing Sim - Ubi Soft
- Tonic Trouble - Ubi Soft

Todas las fechas corresponden a los lanzamientos en USA y pueden estár sujetas a cambios por parte de las compañías

¡A COMPRAR EL POCKET STATION QUE SE AGOTA!

Sony lanzó el Pocket Station hace un par de semanas, y muchas personas estaban bastante escépticas acerca de cómo iba a reaccionar el público en Japón...

...ya que parece que hubo poco entusiasmo en el Tokyo Game Show de Octubre cuando Sony presentó el aparatejo en sociedad. Bueno, ¡les cuento que se agotó!

El día que el Pocket Station se puso a la venta, filas interminables de otakus frenéticos se algolpaban en los comercios de Akihabara, esperando su turno para llevarse este nuevo chiche de Sony, que cumple una función semejante al VMS de la Dreamcast, permitiendo a los usuarios interactuar con algunos juegos de la consola, como el Crash Bandicoot 3 o el Street Fighter Alpha 3.

Los que no madrugaron para tener su Pocket Station, tuvieron que quedarse con las manos vacías, ya que la totalidad de los PDA (se calcula que Sony entregó unos 60.000) se agotaron en cuestión de horas. Cuando vieron que se estaban quedando sin el chiche, consultaron a los comerciantes cuando iba a llegar la reposición del producto, y los dueños (con una sonrisa de oreja a oreja, como corresponde por las increíbles ventas del aparatejo) dijeron que Sony no les había anunciado cuando arribaría el próximo cargamento de los PDA.

Obviamente, muchos ya están pensando en los juegos que prometieron soporte para el Pocket Station, como el Final Fantasy VIII, y no quieren quedarse con las manos vacías.

Por otro lado, hay un rumor que está circulando insistentemente y que dice que el Pocket Station se está agotando, pero no por las compras de los otaku, sino porque el aparatito tiene un pequeño problema que hace que las baterías fallezcan a las dos horas de jugar (cuando en el manual dice que deberían durar un mes en el modo de reposo). Esta parece haber sido la razón por la cual Sony demoró la salida del Pocket Station en Diciembre, y según parece, los arreglos para que el bichejo estuviera andando 10 puntos no se pudieron realizar a tiempo. El rumor parece tener mucho más sentido que la explicación que dio Sony en su momento, que alegó que la demora se debía a que no había suficientes Pocket Stations para satisfacer la demanda de sus clientes, ya que 60.000 unidades es una cantidad irrisoria si se tiene en cuenta el número de Playstations que hay en Japón, ¿no les parece?

MAS DE LA PLAYSTATION 2

Sony ha anunciado el desarrollo de un nuevo sistema operativo propietario para equipos hogareños llamado Aperios...

...Este sistema operativo fue visto por primera vez en la exposición COMDEX '98, y fue utilizado para animar un perro robot.

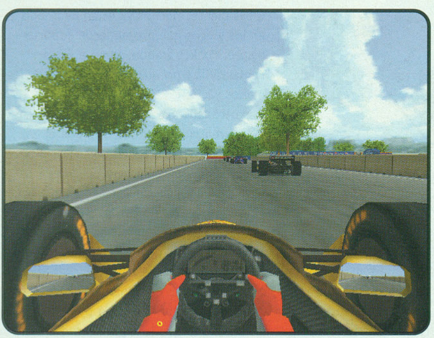
Yoshiaki Kagawa, gerente del Laboratorio de Desarrollo de Aplicaciones para el Hogar de Sony, del Centro de Desarrollo de Plataformas de Software (deben pagar un buen sueldo para que los empleados memoricen todo este texto), dijo: "El mayor propósito es reutilizar la propiedad del nuestro software utilizado en productos como máquinas de videojuegos y equipos audiovisuales. Queremos desarrollar varios módulos de software para luego combinarlos." Aunque pueda parecer retorcido (cualquier cosa es culpa de nuestro informante amarillo), esto bien podría ser el corazón detrás del nuevo proyecto ultrasecreto de Sony, la Playstation 2. Uno de los tantos interrogantes con respecto a la nueva consola es cuál sera el medio para almacenar la información. Sony podría utilizar el sistema operativo en una aplicación conocida como SMAP (Single Media Activated Platform). Aunque la intención del SMAP es más que nada la base para una terminal de internet, este sistema operativo está almacenado en un Mini-Disc (MD) removible de 140 MB. Y esto le daría la razón a uno de los rumores que dice que la Playstation 2 podría utilizar un sistema de Mini-Disc, en lugar de los CD convencionales.

LO MEJOR Y LO PEOR

- Que la Pocketstation sea un éxito y que ¡Muy pronto la tendremos en Argentina! Más información de donde conseguirla en el próximo número.
- El Silent Hill para Playstation, que si cumple lo que promete, va a ser uno de los mejores motivos por los que tener una PSX.
- Que la calidad de juegos para la Dreamcast vaya mejorando, como pudimos ver en Sega Rally 2 y Shenmue, entre otros.
- El Street Fighter Zero 3, que reivindicó una vez más a Capcom y a la PSX como los reyes de los juegos de pelea.
- Que haya que esperar 6 meses más para la salida de la Dreamcast americana.
- Jorge Correa y Verónica Santalla de Gamela S.A., los representantes de prensa de Nintendo en la Argentina, por ahora gente con la que nos fue imposible tratar (y eso que trabajamos con más de 20 distribuidoras en Xtreme PC). Sin duda una pena para los que posean algún equipo Nintendo ya que toda la información la tenemos que conseguir del exterior. Ni se preocuparon por devolvernos 1 de los más de 40 llamados que efectuamos en menos de un mes (y eso que la revista la conocen porque nos invitaron a la presentación del Zelda: Ocarina of Time en Diciembre del '98). Ahora, ¿Para qué nos invitan si después no nos dan ni la hora? ¿Desorganización? Puede ser... Esperemos que Sega ponga gente más copada con la prensa para cuando la Dreamcast pise la Argentina ¿No? Sino ¿Como se supone que los mantengamos informados? Igual no se preocupen que por más que el apoyo de Gamela S.A. sea nulo, ¡Next Level no los va a defraudar! Prueba de ello es la primera parte de la solución de Zelda: Ocarina of Time que se encuentra en este mismo número.

OTRA PARA LOS FANÁTICOS DE LOS FIERROS

Si sos un fan de la fórmula CART (Championship Auto Racing Teams) y pensabas comprarte una Dreamcast, vas a estar doblemente contento...



...Ya que Sega piensa lanzar un nuevo título para esta sensacional consola, basado en esta fórmula tan conocida en los Estados Unidos (allá se la compara con la Fórmula 1). El juego se llama Superspeed Racing, y la fecha de lanzamiento del juego está programada para Marzo.
El Superspeed Racing tiene la licencia oficial de la fórmula CART, y fue diseñado en parte con la ayuda del equipo de CART Rahal, lo que le dará sin duda al juego un mayor realismo. Los sonidos del Superspeed han sido sampleados de los autos reales, incluyendo el auto del campeón del año pasado, Bryan Herta. Además contará con la presencia de los 27 autos oficiales de la CART con sus 17 equipos, y 19 pistas diferentes basadas en locaciones reales, incluyendo esos óvalos característicos de la fórmula.
Como si esto fuera poco, el juego tiene unos gráficos realmente envidiables, como se puede ver en la foto. Sega por el momento no ha confirmado la salida del juego en los Estados Unidos, pero se descarta que así sucederá.

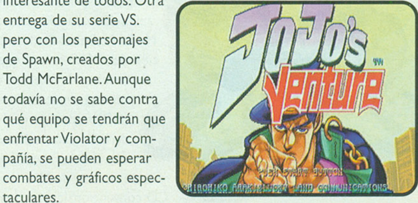


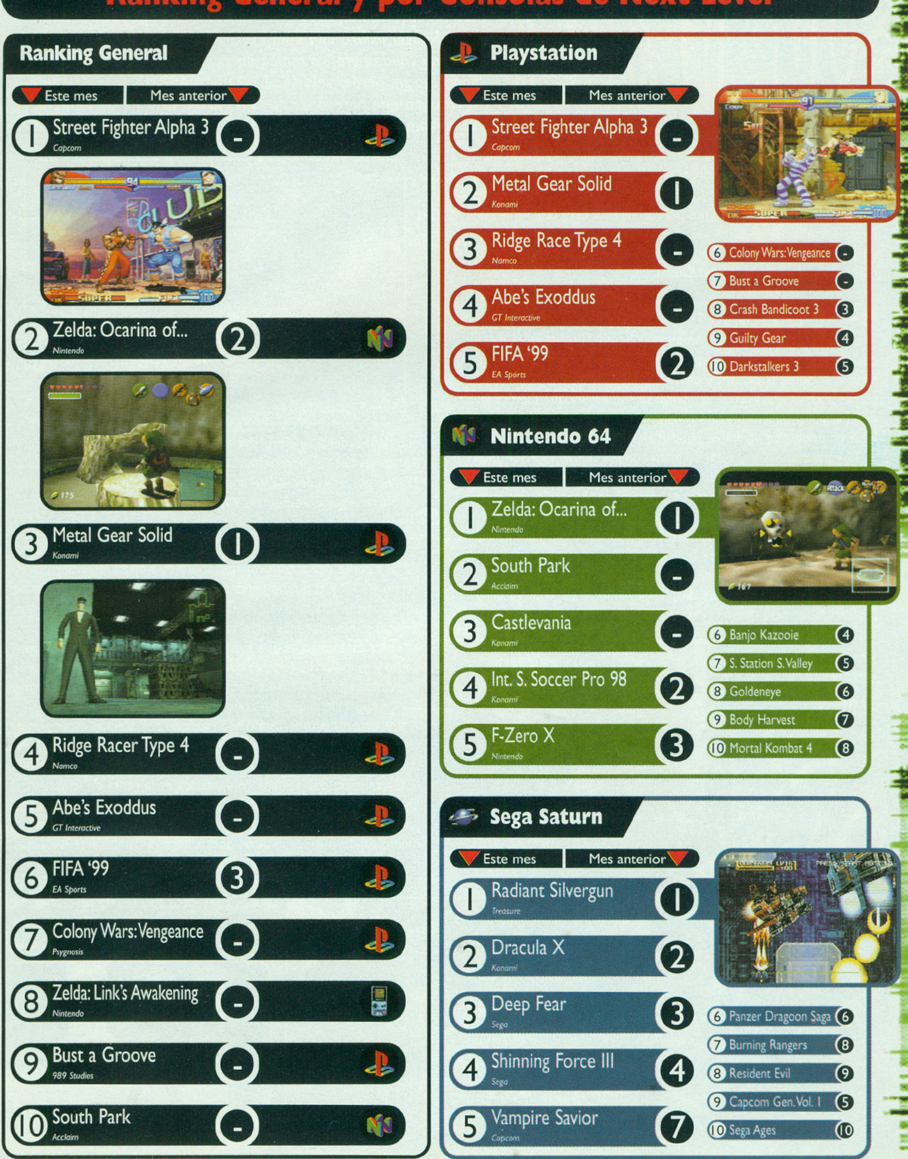
CAPCOM SE VIENE CON TODO

Capcom anunció en la última semana de Enero, que entre sus próximos lanzamientos para los videos planean revivir dos licencias...

...Strider y Final Fight. Strider tendrá elementos 2D y 3D, con una alta calidad gráfica, gracias a la última versión del sistema CPS. Aunque según aclaró la gente de Capcom, la jugabilidad seguirá siendo muy similar, pero sobre como se verá, no se sabe nada, por lo menos durante un tiempo más, hasta que el juego vaya a testeo en Japón.
Final Fight, sin embargo, será una cosa completamente diferente, ahora se llamará Final Fight DX y será un juego de pelea, similar al reciente Rival Schools o Street Fighter DX y correrá bajo la placa System 11 (o sea casi el hardware de la Playstation) eso significa una rápida conversión.
Además, dos juegos de pelea en 2D están en desarrollo, uno basado en los populares personajes de la serie de dibujos animados japoneses: JoJo's Bizarre Adventure o Jojo's Venture (famosos para los ponjas, porque acá no los conoce ni el loro) y el que será el primero en utilizar su nuevo sistema de hardware "CP-System III", que por lo que pudimos ver será impresionante. El juego tendrá una opción para programar los ataques, y aunque todavía no se sabe si será un sistema como el del Street Fighter Alpha (como sus Custom Combos) o algo más sofisticado, está por verse. El juego incluye once luchadores, llamados: Jataro, Kakyoin, Joseph, Alessy, Midler, Chaca, Dio, Iggi, Polnareff, D'bo y Avdol. El juego tendría que salir durante nuestro próximo Invierno y según se comenta (aparte de que es un verdadero espectáculo) es muy posible que su lanzamiento para Play sea casi inmediato como sucedió con su Street Fighter Zero 3.
El último y aunque está prácticamente en pañales, sea quizás el más interesante de todos. Otra entrega de su serie VS. pero con los personajes de Spawn, creados por Todd McFarlane. Aunque todavía no se sabe contra qué equipo se tendrán que enfrentar Violator y compañía, se pueden esperar combates y gráficos espectaculares.







Ránking General y por Consolas de Next Level

Ranking General

Este mes	Juego	Compañía	Mes anterior
1	Street Fighter Alpha 3	Capcom	-
2	Zelda: Ocarina of...	Nintendo	2
3	Metal Gear Solid	Konami	1
4	Ridge Racer Type 4	Namco	-
5	Abe's Exoddus	GT Interactive	-
6	FIFA '99	EA Sports	3
7	Colony Wars: Vengeance	Psygnosis	-
8	Zelda: Link's Awakening	Nintendo	-
9	Bust a Groove	989 Studios	-
10	South Park	Acclaim	-

Playstation

Este mes	Juego	Compañía	Mes anterior
1	Street Fighter Alpha 3	Capcom	-
2	Metal Gear Solid	Konami	1
3	Ridge Race Type 4	Namco	-
4	Abe's Exoddus	GT Interactive	-
5	FIFA '99	EA Sports	2
6	Colony Wars: Vengeance		-
7	Bust a Groove		-
8	Crash Bandicoot 3		3
9	Guilty Gear		4
10	Darkstalkers 3		5

Nintendo 64

Este mes	Juego	Compañía	Mes anterior
1	Zelda: Ocarina of...	Nintendo	1
2	South Park	Acclaim	-
3	Castlevania	Konami	-
4	Int. S. Soccer Pro 98	Konami	2
5	F-Zero X	Nintendo	3
6	Banjo Kazooie		4
7	S. Station S. Valley		5
8	Goldeneye		6
9	Body Harvest		7
10	Mortal Kombat 4		8

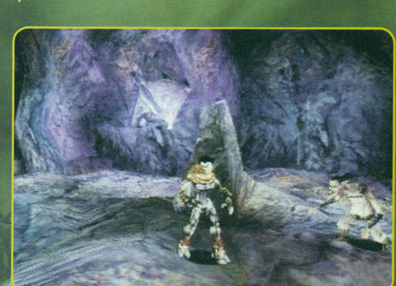
Sega Saturn

Este mes	Juego	Compañía	Mes anterior
1	Radiant Silvergun	Treasure	1
2	Dracula X	Konami	2
3	Deep Fear	Sega	3
4	Shinning Force III	Sega	4
5	Vampire Savior	Capcom	7
6	Panzer Dragoon Saga		6
7	Burning Rangers		8
8	Resident Evil		9
9	Capcom Gen. Vol. 1		5
10	Sega Ages		10

LEGACY of KAIN
SOUL REAVER

Ya falta muy poco tiempo para el lanzamiento de lo que sin duda será uno de los títulos más impresionantes de este año. De acuerdo con algunos comentarios hechos por sus creadores, Soul Reaver utiliza una nueva tecnología que le permitirá alcanzar una calidad gráfica nunca antes vista en una Playstation y todo eso sin perder velocidad, así que lean esta nota detenidamente, porque parece ser que este juego va a ser de primera... y tal vez un poco más.

Este juego será una de las continuaciones más inusuales de todos los tiempos, porque a pesar de seguir la historia de la primera parte (Legacy of Kain: Blood Omen) su estilo es totalmente diferente, especialmente porque en este caso tendremos un juego que además de estar hecho en 3D, tendrá una dinámica más parecida a la de los Tomb Raider en lugar de ser un RPG en tiempo real como sucedió con Blood Omen.



El tiempo pasa...

La historia de este juego comienza unos mil años después del desenlace de Blood Omen en donde Kain ha pasado de ser el bueno, a ser el malo de la película y en este caso él ha evolucionado hasta convertirse en una especie de "Dios de la Obscuridad", junto a él están sus seis tenientes y con ellos pretende convertir al mundo en un lugar en donde los vampiros puedan andar libremente.

Tiempo después y al estar reunido con sus tenientes, Kain observa cómo los poderes de uno de ellos (Raziel, nuestro protagonista) han ido evolucionando, incluso hasta sobrepasar los límites de los demás, cosa que enfurece al amo de la obscuridad y es entonces cuando decide condenar a Raziel a ser arrojado a un abismo en donde se suponía, sería consumido por las aguas, ya que parece ser que a los vampiros, bañarse no les hace bien.

La acción comenzará poco después, cuando Raziel emerge de las profundidades para darse cuenta que han pasado varios siglos desde que Kain ordenó su ejecución, aunque para él todo había transcurrido apenas hace algunos minutos y en ese momento empezará su camino por el ya decadente imperio de su amo para tratar de encontrar algunas respuestas y ¿por qué no? venganza.

Un proyecto como pocos

Tal y como dije anteriormente, Soul Reaver está íntegramente hecho en 3D y el diseño tanto de los escenarios como el de los personajes tiene una calidad que no se ve muy a menudo, pero sin lugar a dudas la novedad más importante y más impresionante que nos ofrecerá este juego, es que sus gráficos tienen una nitidez sorprendente y lo mejor de todo es que la velocidad del juego se mantiene siempre estable (30 cuadros por seg.) sin importar cuantos enemigos haya en pantalla, o qué tan complejos sean los escenarios.

Por otro lado, todo estará acompañado por efectos especiales de última generación como por ejemplo: Luces de colores, niebla, humo, transparencias, destellos de luz y quién sabe cuantas otras cosas más.

De acuerdo con algunos comentarios de la gente de Crystal Dynamics, este título estará más orientado a ser una aventura que un juego de acción y para eso han desarrollado un argumento sumamente sólido, que según dicen podría llegar a compararse nada más ni nada menos que al del Metal Gear... ¿no será mucho?.

Además sus creadores aclararon que Soul Reaver incorporará algunos conceptos totalmente revolucionarios en cuanto al juego en sí y por ahora, los únicos comentarios que hicieron al respecto son



que nuestro personaje podrá moverse entre dos dimensiones dentro de cada escenario que son: El mundo material y el mundo espiritual.

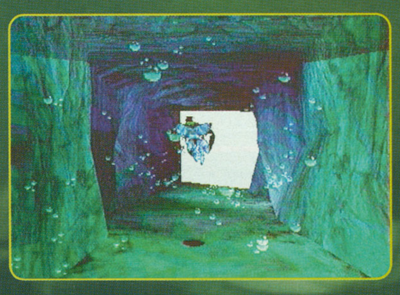
El propósito de estas dimensiones o "planos", es que en una se podrán hacer cosas que en la otra no, e incluso podremos modificar lo que sucede en una dimensión desde la otra, lo que nos obligará a usar un poco más la cabeza.

Además todo parece indicar que no tendremos que preocuparnos por evitar que nos maten porque nuestro personaje ya está muerto y por esa razón sólo se podrá grabar el juego una vez que abandonemos la partida tal y como sucedía en el Zelda de la Snes.

Otro aspecto importante del juego es que incluso en los combates tendremos que descubrir la forma de causarle daño a nuestros enemigos, (especialmente a los jefes de cada nivel)porque al igual que nosotros la mayoría de ellos también están muertos y para eso tendremos que usar ciertos métodos y elementos con los cuales se eliminan a los vampiros como por ejemplo:

Empalarlos con una enorme estaca, arrojarlos al agua o en los lugares en donde hay rayos de luz y quién sabe cuántas otras cosas más.

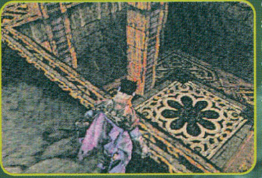
En el caso de los enemigos finales de cada nivel la cosa se complica, porque aquí existe la posibilidad de que entre en juego el asunto de las diferentes dimensiones de manera tal que un cadáver atravesado por varias estacas, que en el mundo material solo sirve de alimento a los gusanos, en el mundo espiritual puede convertirse en un peligroso enemigo y como si todo esto fuera poco, nuestro personaje tendrá la habilidad de absorber el alma de aquellos a los que ha derrotado y de esa manera podremos utilizar sus poderes, así que prepárense porque al parecer esto va a ser algo digno de verse.





Legacy of Kain: Soul Reaver ya se encuentra en las fases finales de su desarrollo y según los anuncios de Crystal Dynamics esperamos que esté entre nosotros en el mes de Marzo de este año.

A todos aquellos de ustedes que quieran ver un demo, les recuerdo que en un juego llamado Unholy War, hay un demo jugable de una pequeña sección del que probáblemente será el primer nivel, y a pesar de que no es muy largo, sirve para que se den cuenta perféctamente de lo que se viene, también quiero recordarles que el Unholy War apesta, así que si tienen un poco de paciencia, mejor esperen a que salga la versión final y ojalá tenga todo lo que prometieron, porque si es así seguramente estaremos ante uno del los pesos pesados del ´99.







FINAL FANTASY VIII

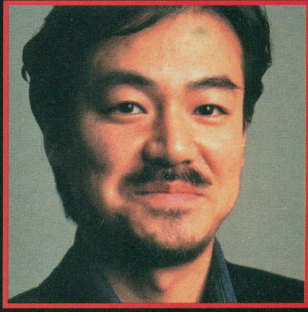
ファイナルファンタジーVIII

Hace exactamente doce años, durante 1987, la por ese entonces pequeña compañía Square Co. LTD., necesitaba desesperadamente de un éxito para subsistir. Hasta ese momento sólo habían publicado juegos para el sistema de discos del Famicon (el equipo de 8 bits de Nintendo, conocido en Argentina, gracias a los piratas como Family Game y del que por supuesto jamás conocimos la disquetera), y aunque las ventas no estaban del todo mal, la poca cantidad de equipos con este accesorio en Japón, les impedía concretar algún gran éxito.

Hasta que a Hironobu Sakaguchi se le ocurrió una gran idea... Crear un juego de rol que imite el estilo de Dragon Quest, un título de otra compañía, Enix, que hoy por hoy sigue siendo una saga muy redituable en el país del sol naciente, con millones de seguidores que esperan impacientemente cada nueva entrega.

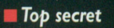
En Japón, los RPG son los juegos que más gustan a los jugadores y Sakaguchi pensó que podría mejorar considerablemente la fórmula impuesta por la competencia.

Así, aburrido de que sus juegos no cumplieran sus expectativas, no tanto en ventas, sino en historia y personajes profundos y complejos, se decidió ha hacer el último juego de su carrera para luego dedicarse a otros menesteres. Como se suponía que iba a ser su último aporte al mundo de los videojuegos, lo llamo Final Fantasy (o sea, su fantasía final), pero por suerte, no fue la última, y hoy estamos a punto de tener en nuestras manos la octava parte de su mejor y más perfecta creación. Una fantasía hecha realidad...



Hironobu Sakaguchi, responsable de la saga Final Fantasy y del insomnio de millones de personas.





Top secret

Como es habitual en las compañías Japonesas, la reticencia a dejar correr información, es terrible. Sobre todo cuando hablamos de franquicias como Final Fantasy. Pero el equipo de Next Level se internó en los más bajos submundos para brindarles esta información. Más de un Chocobo murió por esta data, esperemos que no haya sido en vano.

Por supuesto, lo más secreto de todo es el argumento, pero conseguimos algunos puntos ya confirmados.



El protagonista, Squall Leonhart (que en su cara posee una cicatriz, recordatorio de por vida de un fuerte enfrentamiento con Seifer Almasy, un estudiante rival), es un estudiante de un colegio llamado Garden. Este es una especie de liceo militar, pero que acepta chicos desde los seis años. Los estudiantes tienen cuatro años para pasar el examen de graduación, el que aparentemente es muy, pero muy difícil, y si no lo logran terminar cuando cumplen dieciocho años, son expulsados, sin posibilidad de retornar jamás. Los graduados de Garden, son casos excepcionales que poseen además, la habilidad de usar la magia.

Por otra parte, la gente normal no podrá usar magia, y no habrá ningún tipo de negocio en donde comprarla.

Mas difícil que graduarse en Garden, es convertirse en un miembro de SeeD, un grupo altamente calificado de soldados. Squall no sólo pretende graduarse de Garden, sino que quiere convertirse en un miembro de SeeD.

La otra protagonista es Laguna Loire que ya tiene 27 años, en algún momento fue una soldado, pero con la convicción de que la pluma es más poderosa que la



espada, se convirtió en periodista. Loire y Leonhart viven en mundos diferentes, pero en un punto determinado en la historia, sus caminos y sus mundos se cruzarán. Según se comenta, en determinados segmentos del FFVIII tendremos que jugar tanto con Laguna como con Squall.

Desarrollado por : *Square Soft*
Distribuido por : *Square Soft*
Fecha de Salida : *Otoño 1999*







Una mujer, que parece salida de la peor pesadilla de Giger, por su contextura orgánica y que lleva por nombre Idea, es el último de los personajes revelados. Se cree que es una poderosa hechicera y por su aspecto, es muy probable que sea bastante diabólica.

La jugabilidad

La magia ya no podrá ser adquirida en los comercios (ya que como dijimos, no va a haber ninguno), ni aprendida. Ahora los personajes, se la pueden "absorber" a sus oponentes para su uso inmediato o pueden almacenarla para mejores ocasiones. Square anunció que Final Fantasy VIII usará un sistema de control de hechizos llamado "Junction" que servirá para combinar las armas, armaduras y hechizos. Aunque su funcionamiento exacto y definitivo no fue revelado. Finalmente se decidió que los Chocobos (y quizás los Summons del juego anterior, ahora denominados "Guardian Forces") podrán ser criados en la nueva Sony Pocketstation PDA y utilizados en el juego, según las últimas informaciones (ver Now Loading Next Level 1).

Final Fantasy VII revolucionó los RPG en todos sus aspectos. Final Fantasy VIII hará quedar a FFVII como un mero intento de esto. Todos los aspectos del juego - escenas cinemáticas, batallas, gráficos, música, diseño de los personajes y del mundo - son superiores a los de su antecesor. En particular los más de 60 minutos de animaciones, que son sin duda, las más increíbles y detalladas de todas las creadas para cualquier medio.



En resúmen

Varios de ustedes habrán jugado a la demo y entienden de lo que estamos hablando, pero Final Fantasy VIII será sin lugar a dudas, un paso gigantesco en el buen camino para lograr el juego de rol definitivo. No se olviden de ver la sección de True Lies donde les comentamos algunos rumores extras. Mientras tanto seguimos esperando impacientemente la versión en inglés...



Juegos de Final Fantasy Series

Título	Lanzamiento Japón	Lanzamiento USA	Sistema
Final Fantasy I	18 de Diciembre 87	Julio 90	Nintendo
Final Fantasy II	17 de Diciembre 88	Inédito	Nintendo
Final Fantasy III	Diciembre 89	Inédito	Nintendo
Final Fantasy IV	21 de Agosto 91	Noviembre 91 (FF2)	Super Nintendo
Final Fantasy V	6 de Diciembre 92	Inédito	Super Nintendo
Final Fantasy VI	2 de Abril 94	Octubre 94 (FF3)	Super Nintendo
Final Fantasy VII	Diciembre 96	Septiembre 97	Playstation / PC
Final Fantasy VIII	Primer cuatrimestre 99	Primavera 99	Playstation
Final Fantasy IX	¿9/9/1999?	¿?	¿?

Juegos Adicionales (Juegos con la licencia pero que no son parte de la serie)

Final Fantasy Legends I, II y III	1989, 1991, 1993	1989, 1991, 1993	Game Boy
Final Fantasy Adventure	--	--	Game Boy
Final Fantasy: Mystic Quest	Septiembre 93 (F.F USA)	Octubre 92	Super Nintendo
Final Fantasy Tactics	Junio 97	27 de Enero 98	Playstation

También existen tres títulos de animación con los personajes de la saga, estos son:

Final Fantasy SGI Demo	1995	Inédito	VHS
Final Fantasy OVA	1993	1998	VHS
Final Fantasy Movie	No hay fecha de salida	Invierno del 2001	¿?

** El Final Fantasy VI saldrá a la venta para Playstation en el mes de Marzo, para más información sobre esto y sobre la Final Fantasy Movie, checkear Now Loading de Next Level 2.*

First Approach

previews de los juegos que se vienen

Playstation

Syphon Filter 15
Roll Cage 15
Shogun Assasin 16
Jeff Gordon XS Racing 16
Saboteur 17
Warzone 2100 17
Tomorrow Never Dies 18
C3 Racing 19
You Don't Know Jack 19

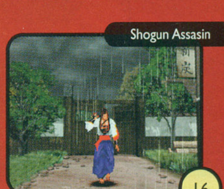
Tomorrow Never Dies



18

Todos los fans del agente británico (con licencia para matar) van a tener la posibilidad de revivir los mejores momentos de sus peliculas en este nuevo juego para la Playstation, que promete rivalizar con el mismísimo Goldeneye.

Shogun Assasin



16

Metéte en la piel de un guerrero samurai, que busca venganza por la profanación de las tumbas de sus ancestros. Una historia perfecta para una película de artes marciales, en este nuevo juego con la más pura acción.

Saboteur



17

Nintendo 64

Smash Brothers 20
Beetle Adv. Racing 20
Rat Attack 21

Smash Brothers



20

¿Cómo, no era que todos los personajes de Nintendo eran amigos? ¡Se ha armado una gran pelea en la página 20!

Rat Attack



21

Dreamcast

D2 21
Shenmue 22
EGG 23
Sega Rally 2 23

Shenmue



22

Aprenda nuestros jeroglíficos

- CANT. DE JUGADORES
- BLOQUES DE MEMORIA
- JOY. ANALOGO
- NO PARA MENORES
- SHOCK / RUMBLE
- MADE IN JAPAN!

GENERO

- ACCION / ARCADE
- AVENTURA
- CARRERA
- COMPILADO
- DEPORTE
- ESTRATEGIA
- INGENIO
- PELEA
- RPG
- SIMULACION

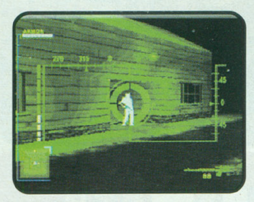


Syphon Filter

Desarrollado por: Idedic
Distribuido por: 989 Studios

Luego del éxito rotundo del Metal Gear Solid no es de extrañar que muchas compañías quieran que sus juegos compartan elementos (y por qué no, el éxito) del mismo. Lo importante tal vez sea que los nuevos juegos no sean un mero clon de las aventuras de Solid Snake, y por lo que se pudo ver hasta el momento del Syphon Filter, el juego tiene lo suyo.

Nuestro personaje es Gabriel Logan, un agente especial dedicado a combatir el terrorismo mundial, que está poniendo las garras en USA. Para ello contaremos con una vista en tercera persona, con una cámara que nos seguirá los pasos mientras recorremos los niveles, que son realmente largos, amplios e inmersivos como pocos. El sonido ayuda enormemente a introducirnos en el juego, ya que en todo momento se oyen sonidos ambientales, como por ejemplo los gritos en la calle, o el retumbar de los disparos que tal vez vengan de la habitación siguiente.



De todas formas no se engañen, el Syphon Filter no es un arcade en el cual hay que disparar a todo lo que se mueva al estilo de los juegos en primera persona (Quake, Duke 3D), sino más bien un juego en el que habrá que combinar la sagacidad (en grandes cuotas, a lo Metal Gear o Goldeneye) con acciones precisas y certeras contra los terroristas cuando el caso lo amerite.

Y para despachar a los malvivientes, nada mejor que un kit completo del "agente que salva al mundo", incluyendo pistolas con silenciador, granadas, uzis, y una poderosa escopeta que inspira respeto con sólo cargarla.

Las misiones en el juego estarán dirigidas a objetivos precisos, como eliminar al jefe de una organización que está escondido en una línea de subterráneos (¿Será la A?), y que planea hacer volar una parte de la ciudad, infectándola con un mortal virus. Por supuesto, sus secuaces querrán impedir que alcancemos al jefe, así que habrá que ser muy sigilosos sino queremos tener que enfrentarnos a las hordas del villano de turno.

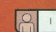
Esperemos que el juego capture gran parte de la magia que tiene el Metal Gear Solid, y que nos brinde los excelentes momentos de acción que parece prometer.



La mayoría de las misiones se desarrollarán en ciudades, lugar predilecto de los terroristas para poner bombas.



Fecha de salida: Principios de 1999
Información en Internet: www.989studios.com











Roll Cage

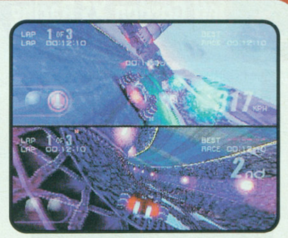
Desarrollado por: ATD
Distribuido por: Psygnosis

Muchos usuarios de Playstation conocen la saga Wipeout, en la cual había que conducir unos vehículos de aspecto futurista en un entorno más que raro. Estos juegos fueron sin duda un éxito para Psygnosis, pero la compañía, lejos de quedarse con los brazos cruzados, pronto nos ofrecerá Roll Cage, un nuevo juego de carreras (con autos y entornos futuristas) pero que tiene otros atractivos que lo hacen una opción más que interesante, aún después de haber disfrutado de cualquier Wipeout.

Si se fijan en las fotos, los vehículos tienen una apariencia casi idéntica en su parte superior e inferior. Esto es porque el vehículo se puede conducir tanto de un lado como del otro. Ah, además es indestructible, así que no importa cuanto lo maltratemos, siempre estará como nuevo, sin un rasguño.







Para ganar en el Roll Cage, es importante utilizar los power-ups que vayamos encontrando en el camino, que pueden servir para detener a nuestros contrincantes o para apurar el paso de nuestro móvil. Es más, como somos indestructibles, parte de la estrategia es usar las explosiones para poder acelerar la velocidad, o volar algún edificio para obstruir el camino. Pero este tipo de acciones hay que tomarlas con cuidado, ya que podemos quedar rebotando, mientras los demás toman una distancia prudencial y muy perjudicial para nosotros.

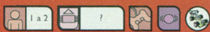
El juego promete mucha variedad, y podremos elegir entre 6 autos diferentes, 11 pistas y muchos secretos que se irán descubriendo a medida que completemos el modo de torneo. Estos secretos (como las pistas y otros autos) podrán ser luego utilizados en el modo de dos jugadores, en donde la pantalla de la Play se dividirá, para la alegría de muchos, que quieren que surjan más juegos de estas características. Los gráficos y efectos de los power-ups son realmente insuperables, y están a la par de los que se pueden ver en el Crash 3, MGS (¿Otra vez?) o el Colony Wars.

Fecha de salida: Marzo / Abril de 1999
Información en Internet: www.psygnosis.com











Shogun Assasin

Desarrollado por: Konami
Distribuido por: Konami

El Resident Evil 2 ambientado en el Japón feudal? Esto parece ser la nueva aventura de Konami, conocida anteriormente como "Japón", y ahora como Shogun Assasin (SA). El parecido del SA con el ya archiconocido juego de los matazombies tiene varios puntos en común. Para comenzar, podremos elegir ser un guerrero samurai, que intenta vengar la profanación de las tumbas de sus antepasados; o una mujer policía (que trabaja en la fuerzas especiales de Shogún) investigando unos extraños sucesos en una villa local. Cada personaje tiene una trama diferente, aunque se encontrarán en varios puntos de la aventura. Konami promete que de todas formas la historia se tornará bastante complicada a medida que vayamos avanzando, y que no todas las cosas serán lo que parecen en un principio.



Por el otro lado, el juego comparte el aspecto gráfico con el RE2, ya que los personajes serán poligonales, caminando por escenarios pre-rendereados. Obviamente todo estará ambientado en la época correspondiente al Japón feudal, que es en donde los eventos transcurren.

El juego en sí es una aventura con todas las letras, pero compartirá con el género de la acción las luchas, que serán bien al estilo de las películas de Kurosawa, en donde la sangre mana con facilidad luego de que pasa una espada samurai, cercenando todo a su paso. Para la acción los desarrolladores prometieron más de 50 movimientos para los protagonistas, incluyendo las decapitaciones. ¡Banzai!

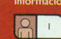
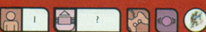




¡Qué macana! Yo que justo estoy sin guita para el bondi, y se larga a llover...



Fecha de salida: Marzo 1999
Información en Internet: www.konami.com







Jeff Gordon XS Racing

Desarrollado por: Real Sports
Distribuido por: ASC Games

Jeff Gordon es uno de los pilotos más famosos de la fórmula NASCAR en los Estados Unidos. Así que si uno ve el nombre de este muchacho junto al de un juego, y que además es de carreras, sería lógico suponer que fuera otro simulador de autos NASCAR. Bueno, suposición errónea. Jeff Gordon XS Racing no es un simulador de autos, sino un arcade, y no tiene ninguna relación con la archiconocida fórmula, sino que está situado en el año 2012. Interesante, ¿No es cierto? Entonces lo que habría de preguntarse es ¿Qué tiene que hacer el muchacho en medio de un arcade como éste? La respuesta es muy sencilla: Jeff es, además de un excelente piloto, un ávido jugador de videos. Y la combinación de unir sus conocimientos a un arcade, en el cual los autos van a velocidades superiores a los 600 kilómetros por hora (¿No será mucho?), puede ser un verdadero hallazgo.



El juego tendrá 8 pistas, en las cuales competiremos con 12 autos, (con una IA que según los desarrolladores es realmente insuperable), y el desafío final será, por supuesto, enfrentarse en una carrera mano a mano con el mismísimo Jeff. Como si esto fuera poco, el juego además incorporará la capacidad de jugar de a dos en pantalla dividida, y una opción para linquear dos máquinas.

ASC está realizando los últimos ajustes en la parte gráfica y de sonido, para incluír chiches como los gritos de los espectadores, el chillido de las ruedas, y los diferentes modelos de los autos para cuando terminemos en una pared.

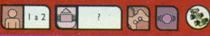




Los gráficos del juego, como se pueden ver, utilizan todo el poder de la consola.



Fecha de salida: Marzo 1999
Información en Internet: www.ascgames.com








Saboteur

Desarrollado por: Tigon
Distribuido por: Eidos

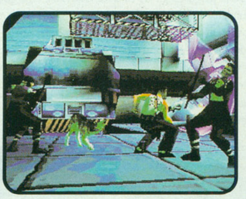
Eidos Interactive está dispuesta a liderar el mercado de las consolas este año. Y tiene bajo la manga uno de los arcades más prometedores para llevar esta difícil tarea a cabo: Saboteur.

El juego es un revival de un clásico de la computadora Spectrum del año 1984. Es más, algunos de los miembros de la compañía desarrolladora del título, Tigon, fueron responsables de la versión original del Saboteur, pero por lo que se puede apreciar aquí terminan las cosas en común entre los dos juegos.

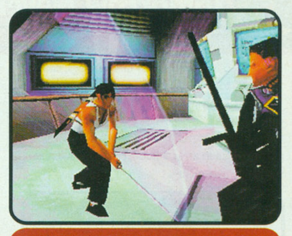
El juego en sí es un arcade en tercera persona, en donde el protagonista, Shin, deberá recorrer 5 mundos, acompañado por su inseparable perro y fiel compañero Shuyo. El can, además de hacer el aguante cuando las cosas se compliquen un tanto, será útil para realizar ciertas acciones en el juego que son imposibles para el protagonista. Así que también habrá en el Saboteur una gran cuota de aventura e investigación.



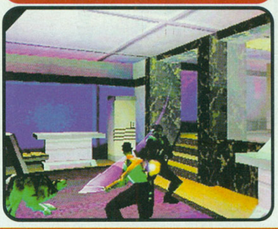
En el momento que algún malandrín nos quiera poner las cosas difíciles, la vista cambiará a un modo que nos permitirá ver mejor el desarrollo de la pelea. Y ya que estamos hablando de pelea, hay que destacar que Shin tendrá una gran cantidad de movimientos especiales, comparables a los que se pueden realizar en los mejores arcades de lucha, por lo que habrá una gran variedad de formas de patearle el trasero a nuestros enemigos.



El juego estará disponible en el segundo trimestre de 1999. Ahí veremos si Saboteur está a la altura de su predecesor, un clásico de la década del '80.



Shin (el protagonista) tendrá una gran cantidad de movimientos especiales, como en los arcades de lucha.



Fecha de salida: Segundo trimestre de 1999
Información en Internet: No hay información disponible

1 ?



Warzone 2100

Desarrollado por: Pumpkin Studios
Distribuido por: Eidos

El género de estrategia es sin duda uno de los que menos han sido explotados en las consolas. Sólo unos cuantos (Command & Conquer es un excelente ejemplo) han sido trasladados a la Playstation, después de haber probado su éxito en las PC.

Ahora, de la mano de Pumpkin Studios y Eidos Interactive, la historia parece cambiar gracias a este nuevo juego de estrategia, que estará disponible (por primera vez) de manera simultánea en las dos plataformas. La promesa para todos los fans del género se llama Warzone 2100.

El juego cuenta con una interesante historia, que es la siguiente: Un error técnico (¿cuándo no?) en el sistema de defensa satelital de la Tierra hace que los aparateos se vuelvan locos y comienzen a disparar sobre el planeta, trayendo consigo la destrucción instantánea del globo. Luego del caos, bandas que han quedado dispersas se comienzan a asociar para quedarse con los restos del planeta.

El juego está integramente realizado en 3D, y contará con más de 400 tecnologías que se podrán ir descubriendo a medida que el juego avance, tanto en las 24 misiones para un jugador, como para los escenarios Multiplayer, de los cuales podremos disfrutar de a dos con un cable para linquear las máquinas.

Como el escenario está relizado en 3D, los desarrolladores han aprovechado este tipo de tecnología, y veremos que el terreno irá cambiando a medida que las batallas se vayan sucediendo. Por ejemplo, la destrucción de una unidad (de las pesadas) formará un cráter en el suelo, que afectará el movimiento de las unidades restantes.

Como si esto fuera poco, el juego se beneficiará del control de la Playstation, que tiene una buena cantidad de botones para asignarles tareas rápidas a los vehículos, como moverse, atacar, construir o defender una zona en particular. Obviamente el juego no cuenta con mucha competencia en el género, pero eso parece no importarle a Eidos, que quiere tener un juego estratégico de esos que no se olvidan.

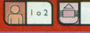




El terreno del Warzone 2100 irá cambiando a medida que las batallas se vayan sucediendo.



Fecha de salida: Mediados de 1999
Información en Internet: www.eidosinteractive.com





Tomorrow Never Dies

Desarrollado por: Black Ops
Distribuido por: MGM Interactive

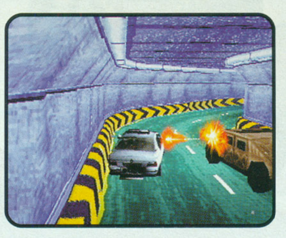
No importa la edad que se tenga, casi todo el mundo sabe quién es James Bond y cuál es su trabajo. Es más, sin dudarlo se puede decir que es el personaje de ficción que más ha permanecido en la pantalla grande, dejando atrás a Jason, Freddy o quien se les pase por la mente.



Y es lógico que un personaje de las características de Bond (un agente secreto que nunca se le mueve un pelo, y encima de salvar al mundo termina en la cama con las mejores mujeres) acabe aterrizando en un videojuego. El último juego que utilizó la franquicia fue un éxito demoledor (Goldeneye, para la Nintendo 64), y ahora Black Ops, bajo la tutela de MGM Interactive, intentará no sólo repetir el éxito del Goldeneye, sino superarlo en todo sentido. La pregunta es, ¿Podrán realizar semejante desafío?

Por lo que se puede ver hasta el momento, la respuesta más acertada sería sí. El juego está siendo trabajado con un nivel de detalle realmente exhaustivo (esto ha hecho que la fecha de salida del mismo se demore repetidas veces), pero los jugadores hemos aprendido con el tiempo que es preferible esperar un poco, si el resultado es favorable.

Tal vez uno de los aspectos más interesantes del Tomorrow Never Dies (TND) sea que el juego comienza exactamente en donde culminaba la película. Esto de por sí es bastante arriesgado, pero los desarrolladores del programa prefieren que el juego tenga las características de algo que nunca se ha visto, y que no sea una mera copia de los eventos que suceden en el largometraje. Y además esto les ha dado una gran libertad para trabajar los niveles, y a mi parecer han hecho una elección acertadísima buscando en el inmenso historial del agente secreto y sus películas, para revivir los momentos más intensos del bebedor

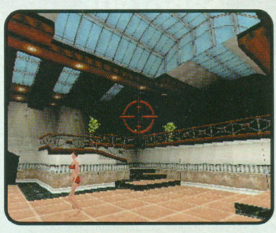


de martinis. Así que dentro del TND nos encontraremos esquiando (los cinéfilos recordarán el escape de Roger Moore esquiando a toda velocidad en "La espía que me amó"), conduciendo el famoso BMW, volando a través de los niveles, y practicando un poco de natación. Por supuesto no pueden faltar los enfrentamientos en primera persona al estilo Goldeneye, así que como pueden ver, hay para todos los gustos.

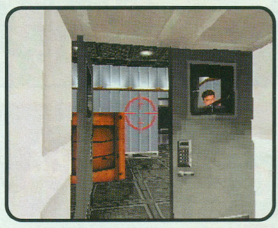
Y si todo esto no les parece suficiente, hay rumores de que el juego podría soportar hasta 4 jugadores en modo Multiplayer (por el momento Black Ops promete 2 jugadores), y la posibilidad de utilizar otro agente además de Bond (¿Podrá ser Michelle Yeoh, la co-protagonista de Pierce en TND?) Sólo resta esperar a mediados de año para volver a llenar nuestros martinis, y decir "Mi nombre es Bond, James Bond"...

Tomorrow Never Dies

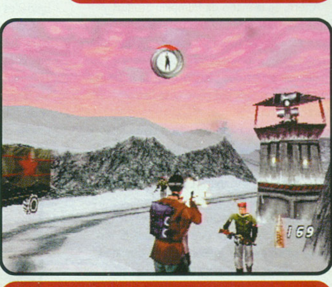
El juego comienza exactamente en donde la película del mismo nombre termina. Algo que no se vé todos los días...







Los niveles del Tomorrow Never Dies están ambientados en escenas famosas de las mejores películas de James Bond, como por ejemplo la escena del escape en esquíes que protagonizó Roger Moore (más bien su doble) en "La espía que me amó".



En algunos casos Bond no contará con ningún vehículo, así que tendrá que eliminar a los malhechores a pata. ¡Lo que es la vida de un agente!



Fecha de salida: Abril de 1999
Información en Internet: www.mgm.com









C3 Racing

Desarrollado por: Eutechnyx
Distribuido por: Infogrames

Parece mentira, pero a medida que los rumores de máquinas más poderosas próximas a salir (como la nueva Playstation) o que ya están en el mercado, como la Dreamcast, van tomando forma, la vieja y querida Playstation nos sorprende con juegos cada vez más sorprendentes, como es el caso de este nuevo arcade de autos, el C3 Racing.

La sigla C3 significa Car Constructor Championship, así que se ve que el juego desde un comienzo va a apuntar hacia un manejo mucho más realista, además de contar con más de 30 pistas, diseminadas por todo el mundo (hay locaciones en Perú, China, Africa e Italia, por ejemplo), y 24 vehículos directamente traídos de las manos de sus fabricantes, principalmente europeos y japoneses, como Nissan, Peugeot, Mitsubishi, Renault y Mazda.

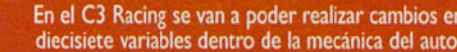


Los modos de juegos son los siguientes: Arcade, Pantalla Dividida, para dos jugadores, y el modo de Carrera, que no significa que haya que correr, sino hacer un carrera en esto de conducir vehículos. (¡Qué confusión!). En este modo, muy similar al del Gran Turismo, los jugadores comenzarán como Amateurs, e irán avanzando por las diferentes clases, habilitando nuevos autos, mucho más poderosos, a medida que vayamos logrando los objetivos propuestos.



Los gráficos del C3 Racing, como se puede ver en las fotos, no tienen nada que envidiarle a los del Gran Turismo o Ridge Racer, así que si el juego se perfila como promete, será una opción más que válida para todos los fanáticos de los "fierros" en la Play.





En el C3 Racing se van a poder realizar cambios en diecisiete variables dentro de la mecánica del auto.



Fecha de salida: Primer cuatrimestre de 1999
Información en Internet: www.infogrames.com

1 o 2 ?



You Don't Know Jack

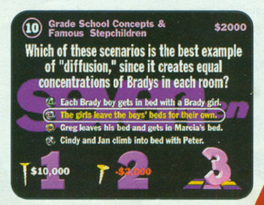
Desarrollado por: Jellyvision
Distribuido por: Berkeley Systems

El You Don't Know Jack (YDKJ) es un juego de increíble popularidad en la PC, a tal punto que ya han salido a la venta infinidad de continuaciones y variantes, como You Don't Know Jack Sports, Movies y TV, y los volúmenes 2 y 3 del juego original, por nombrar algunos ejemplos. ¿Cuál es el secreto del éxito de este juego tan simple en apariencia? Lisa y llanamente, la diversión. El YDKJ brinda a sus participantes horas y horas de la más pura diversión, sin efectos especiales ni placas 3D.

Para los que han tenido la oportunidad de jugarlo en la PC, las explicaciones sobran. Ahora bien, si nunca pudieron ver de qué se trata esta maravilla, vamos a contarles un poco cuál es el mecanismo del juego. Primeramente, pueden participar hasta tres personas, a las cuales se les asigna un boton del gamepad. Los participantes irán seleccionando categorías, y respondiendo a preguntas (bastante engañosas y divertidas, por cierto). El participante que obtenga más puntos (representados por dinero) luego del encuentro (que puede ser a siete o veintiún preguntas) es el ganador. Llevar no se lleva nada, sólo el placer de haber derrotado a los demás participantes, haciéndoles saber cuanto más inteligente es que los otros que tuvieron la desdicha de enfrentársele.

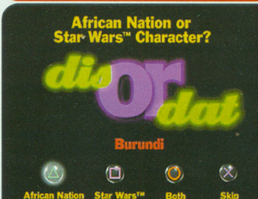
Al margen de las preguntas, que como ya dijimos son todo un espectáculo en sí, existen sub-juegos que son espectaculares, como por ejemplo el "Dis or Dat", en el cual participa un sólo jugador, debiendo elegir opciones entre dos o más categorías; y el Jack Attack, la última pregunta de la serie, y que es sin duda la definición del juego, ya que se otorgan puntos para el que responde más rápido a cierta pista. El tema es que si se elige mal, los puntos van en contra, así que el participante que lideraba todo el encuentro puede pasar un mal rato en el Jack Attack.

Ojo! El único requisito es entender bastante el inglés, ya que el juego no tiene subtítulos y el anunciador habla que da calambre, pero si sabés inglés, el YDKJ es una opción imperdible para pasar un buen rato entre amigos.





Las categorías de las preguntas, la mayoría de las veces, desconciertan por lo disparatadas.



Fecha de salida: Mediados de 1999
Información en Internet: www.berkeley.com

1 o 3 ?



Smash Brothers

Desarrollado por: Hal Laboratories
Distribuido por: Nintendo

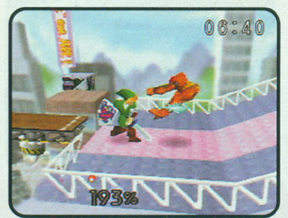
Esta sí que es una verdadera sorpresa. Ya los usuarios de la Nintendo 64 conocen la escasez de títulos de pelea para la consola, por eso sorprende, y mucho, la llegada de este título que enfrentará a los máximos ídolos de la gran N. Por supuesto, estamos hablando de Smash Brothers, y les vamos a contar brevemente de qué se trata.

Por el momento los personajes confirmados son: Link, Mario, Donkey Kong, Yoshi, Picachu, Kirby, Fox Mc Cloud (del Starfox), Samus y Yoshi. Cada uno de los luchadores tendrá su arena, como por ejemplo la selva de Donkey Kong (muy al estilo del juego, con barriles y todos los chiches) o el castillo de Mario. Por supuesto, también habrá personajes ocultos, como Luigi o Metal Mario.

Los modos de juego son dos: El modo para un jugador, en el cual iremos peleando contra todos los personajes, teniéndonos que enfrentar a un jefe final; y el modo Versus, que se puede jugar de a dos o cuatro. Los puntos son asignados por un cálculo de nuestra perfomance y la cantidad de caídas, y cuando el tiempo se acaba, el jugador con más puntos gana. Se puede sacar a nuestro oponente de la arena, lo que nos da mayores puntajes.

El manejo de los luchadores se realiza con los botones A y B, y el R, que sirve para agarrar a nuestros oponentes o patearlos en el aire.

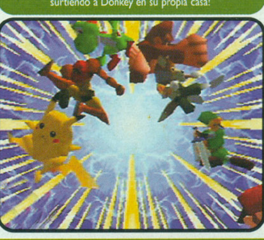
El juego va a ser prácticamente imperdible para los poseedores de una Nintendo con más de un control. ¡Agarráte la gorra, Mario!



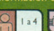


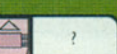


Cada luchador tiene su arena propia. ¡Aquí Mario está surtiendo a Donkey en su propia casa!



Fecha de salida: No hay información disponible
Información en Internet: www.nintendo.com









Beetle Adv. Racing

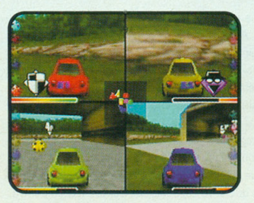
Desarrollado por: Electronic Arts
Distribuido por: Electronic Arts

Muchos habrán visto este sensacional autito de Volkswagen en las revistas, o tal vez en internet. Por si se lo perdieron, les pusimos una foto más abajo para que lo aprecien con mayor detalle. Bueno, el auto no es otro que el viejo escarabajo, versión 1999. Era ilógico que una maravilla como ésta no tuviera un juego que lo eleve a la categoría de ícono de adoración, y Electronic Arts está preparando lo que puede ser uno de los arcades más divertidos del año.

Y decimos arcade y no juego de carreras, porque el Beetle Adventure Racing es una mezcla exacta del Mario Kart y el San Francisco Rush. El objetivo del juego es, como en todos los casos, llegar primero a la meta, pero la diferencia más grande es que si salimos segundos o terceros no perdemos, si no que deberemos quedarnos en el nivel para mejorar nuestro tiempo. Y les aseguro que por lo que se pudo ver el juego tiene mucha diversión, ya que los niveles son gigantescos (para dar una vuelta completa se demora hasta 4 minutos) y están llenos de power-ups y cajas, que nos brindan la posibilidad de continuar en el caso de que no lleguemos en los tres primeros lugares.

Otra de las características más divertidas del juego es su modo para cuatro jugadores en la misma máquina. Para los que se atrevan, les estarán esperando niveles especialmente diseñados para este fin, en los cuales habrá que recolectar los símbolos del escarabajo y a la vez impedir que nuestros amigos lo hagan. El que los recolecte será el ganador. Divertido, ¿No?





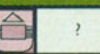


Durante el juego podremos obtener autos más poderosos, que serán más rápidos, por supuesto.



Fecha de salida: Marzo 1999
Información en Internet: No hay información disponible









Rat Attack

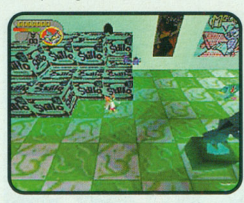
Desarrollado por: Pure Entertainment
Distribuido por:Mindscape

El objetivo del Rat Attack es bien simple: Cazar ratones, y luego deshacerse de ellos. Por supuesto, nosotros somos un gato (hay ocho para elegir, más algunos ocultos), y nuestro trabajo es capturar a los roedores (fiel al estilo Tom & Jerry).

La mecánica del juego es bien sencilla: Los escenarios están ambientados en lugares donde los dibujitos animados suelen haber ratones, como una cocina, un jardín, y por qué no, el living. En los 50 niveles del juego (que pueden llegar a ser 100 para cuando el Rat Attack esté terminado), hay que agarrar los ratones para mandarlos al más allá. Si un ratón nos pega mientras estamos cargando a sus amiguitos, perdemos uno de los ratones que llevemos. Esto por supuesto en el nivel fácil. Si ocurre en el nivel medio, perdemos la mitad de los ratones que llevemos, y en difícil, a todos. Así que hay que tener cuidado, porque si nos llegan a golpear mientras no llevemos ningún ratón, iremos inmediatamente al cielo de los gatienzos. (Por supuesto, nuestro gato tiene nueve vidas). Y también hay que estar atentos a Bennet, el perro que nos quiere de almuerzo.

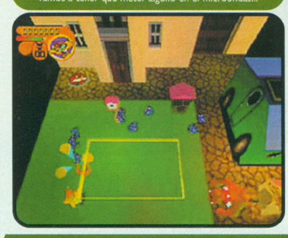
Como pueden ver, este es todo el argumento del juego (por supuesto hay una historia atrás de esto, que por supuesto tiene que ver con los aliens, que casi siempre tienen la culpa de todo), pero no por eso el Rat Attack es menos interesante. El juego promete una gran cantidad de diversión, y unos gráficos, que aunque no son demasiado detallados, estarán en alta resolución y corriendo a unos 60 cuadros por segundo.







¡Estos maldito' roedore' se están lastrando la cocina! Vamos a tener que meter alguno en el microondas...



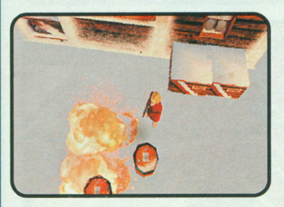
Fecha de salida: Febrero 1999
Información en Internet: wwwmindscape.com



D2

Desarrollado por: Warp
Distribuido por: Sega

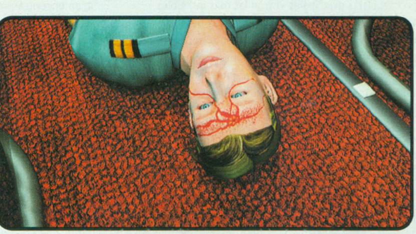
Laura no tiene uno de sus mejores días. Apenas se sube al avión tiene una visión, en la que ve a un meteorito gigante impactar sobre la Tierra. Y parece que sus temores eran infundados, ya que al poco tiempo un meteorito golpea al avión, haciéndolo chocar. Y como si todo esto fuera poco, al despertar de tan terrible accidente se encuentra en una choza, con dos horribles monstruos haciéndole compañía. Así que no se quejen si les va mal en el laburo o en el colegio, ya que como pueden ver, las cosas pueden empeorar.



La historia del D2 comienza de esta manera, y la aventura de Laura será descubrir qué le ha ocurrido a la Tierra, y quienes son esos bichos que le estaban por hacer el desayuno (o hacerla para el desayuno, que no es lo mismo).

El juego tiene una onda muy similar al Resident Evil, pero la diferencia más grande es que todos los entornos que rodean a Laura y su travesía no están rendereados, sino que son generados en tiempo real (y en 3D, por supuesto). Así que el D2 promete tener unos gráficos de una calidad pocas veces vista en una aventura de estas características. Es más, los desarrolladores prometen que no habrá diferencia entre las secuencias de animación y el juego en sí. Ver para creer.

Obviamente, no todo será recorrer escenarios, sino que tendremos que ir despachando a nuestros enemigos, que tienen la intención de hacer efectivo nuestro retiro "permanente". Para eso Laura cuenta con diferentes armas, y una cámara que irá moviéndose de acuerdo a la acción que transcurra en la pantalla, para facilitarnos la tarea de defendernos de estas alimañas que quién sabe de dónde habrán salido...



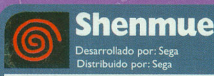
¡Yo sabía que viajar en esta línea aérea me iba a traer dolores de cabeza!



Fecha de salida: No hay información disponible
Información en Internet: No hay información disponible







Shenmue

Desarrollado por: Sega
Distribuido por: Sega

De los juegos que están en producción para la Dreamcast, ninguno se acerca a lo ambicioso de Shenmue, el nuevo proyecto de Yu Suzuki (creador de algunos de los más grandes éxitos de Sega como Space Harrier, Hang On y la saga Virtua Fighter) destinado, según sus propias palabras: "Para los chicos del siglo XXI".



Primero se lo conoció como el RPG de Virtua Fighter, luego como "Project Berkley" y ahora con su nombre Japonés definitivo: Shenmue, fue presentado para la prensa de todo el mundo.

La idea es básicamente es crear un juego sumamente real, del que puedan participar chicos de 5 años y que a su vez sea lo suficientemente profundo para el agrado de la audiencia adulta.

Para lograrlo, el juego se ambienta en una reproducción de la China actual, donde cuatro protagonistas principales vivirán las más increíbles aventuras, mientras interactúan con más de 500 ciudadanos digitales diferentes que pululan por la ciudad. Como podrán ver por las fotos (que son del juego, y no de animaciones ya que el Shenmue carece totalmente de ellas) el juego promete ser, como mínimo, impresionante.

El héroe será Ryo Hazuki y la heroína, Rei



Shenhua. El padre de Ryo, Iwao Hazuko, será representado en el juego por Hiroshi Fujioka (famoso en su país por Segata Sanshiro). El rival principal de Ryo será Ren Wuying, completando los personajes centrales de la historia. Suzuki, además, contrató para coordinar las escenas de artes marciales al maestro chino de Kung Fu, GoRenShi, por lo que el realismo está asegurado.

Lo que primeramente impresiona de Shenmue son los increíbles efectos climáticos, con un engine capaz de mutar un hermoso día de sol, en la más terrible de las tormentas de nieve. Pero lo más espectacular es el sistema con el que el juego anima las diferentes localizaciones en tiempo real. En todo el juego habrá más de 1200 cuartos. Aunque Suzuki aclaró que no será "obligatorio" visitarlos todos.

Durante el desarrollo del juego deberemos interactuar con la población, para así obtener la ayuda necesaria para avanzar, aunque la gente no siempre estará



de nuestro lado y algunos hasta nos darán pistas o direcciones falsas.

También encontraremos en nuestro camino, una gran variedad de animales.

Para las peleas, se generó un sistema llamado "Quick Timer Events" en donde deberemos presionar un botón lo más rápido posible. Estas batallas tendrán una gran variedad de movimientos y podremos patear, tirar y barrer a nuestros oponentes, y cada jugador podrá utilizar una variedad de técnicas para derrotarlos. En sí, este aspecto nos dejó con más de una duda, no vaya a ser que los combates se parezcan a los viejos juegos de olimpiadas, ideales para destruir joysticks. Sin duda esperamos que ésta sea sólo una forma de combate y no la única, sino Shenmue se vería, suponemos, en más de un problema frente a la audiencia adulta.

En la aventura también tendremos que preocuparnos por conseguir dinero, sobre todo para poder comprar alimentos. La solución al problema puede ser trabajar medio tiempo, o ¿Por qué no? tentar a la suerte en unos partidos de dados.

Para aquellos que estaban pensando en ahorrar para comprarse en un futuro próximo una Sega Dreamcast, aquí tienen el que quizás sea el motivo más coherente para desempolvar de una buena vez el chanchito.



Las peleas tendrán una gran variedad de movimientos.



¿En dónde estará el cassette de Depeche Mode? Si agarro al que me hizo este bolonqui...

Fecha de salida: Invierno de 1999
Información en Internet: No hay información disponible







EGG

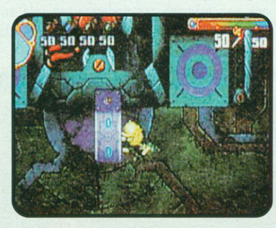
Desarrollado por: Birthday
Distribuido por: Hudson

Por lo que pudimos averiguar, la historia del EGG (Elemental Gimmick Gear) es la siguiente: El juego está situado en un planeta en donde la civilización ha sido destruida, dejando sólo un rastro de otra muy antigua pero a la vez avanzada. Luego de la destrucción inicial, la gente ha comenzado a reconstruir, y en el proceso de restauración han descubierto una ciudad llamada Fogna.

Durante la excavación, se topan con una máquina conocida como EGG, y un misterioso hombre que está dormido, y que ha estado en este lugar por miles de años (Estaba cansado el muchacho). Luego de la excavación, la gente comienza a crear sus propios robots EGGs, basándose en los estudios realizados al robot original. Estos robotelis son utilizados para muchos fines, como la defensa, y por qué no, la diversión.

100 años después de la excavación, unos extraños tentáculos surgen de Fogna, arrastrando a la ciudad y a sus habitantes hacia las profundidades. Y, oh casualidad, el hombre que duerme despierta (imagínense el aliento que tendrá). Nosotros somos este extraño personaje, y deberemos resolver el misterio, y de esa forma salvar a la ciudad de la debacle total.

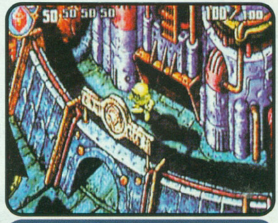
El juego se desarrolla en un mapa llamado por los desarrolladores "Full Illustration Map", o "Mapa Totalmente Ilustrado" (o algo así). Este mapa no está rendereado, sino que está dibujado a mano y luego escaneado. Esto es una idea muy interesante, ya que todo el mundo piensa que como la Dreamcast es una máquina muy



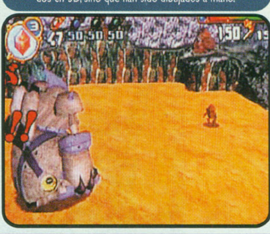
poderosa, todo debería estar rendereado o generado en 3D.

El EGG promete tener una gran cantidad de elementos para utilizar que se encontrarán dispersos por el mapa, además de peleas 3D con los jefes finales, utilizando toda la gama de efectos que la Dreamcast puede brindar.

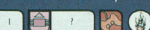
Muchos dicen que EGG es una perfecta combinación del Zelda de 16 bits y el de 64 bits. Sólo nos resta esperar y ver si es así.



Los escenarios del EGG no están renderizados ni generados en 3D, sino que han sido dibujados a mano.



Fecha de salida: No hay información disponible
Información en Internet: No hay información disponible




Sega Rally 2

Desarrollado por: Sega
Distribuido por: Sega

En los videojuegos, el Sega Rally 2 es uno de los líderes indiscutibles si hablamos de carreras de autos. La conversión de este juego para la Dreamcast puede ser todo lo que los fans esperaban, y aún más, sobre todo teniendo en cuenta el mal trago que fue el Sega Rally para la PC.

El arcade de carreras va a ser uno de los primeros juegos que utilicen la capacidad de la Dreamcast para jugar partidos Multiplayer vía módem, y esa es la razón por la cual el Sega Rally todavía no esté a la venta, ya que han surgido ciertas complicaciones. Esto es razonable, ya que la máquina es realmente nueva.



Por esta razón la fecha de salida del juego original se vio alterada.

La conversión para Dreamcast contará con ciertas características adicionales, que por el momento son desconocidas. (Suponemos que lo lógico sería algún modo de competencia extra, más autos y pistas adicionales).

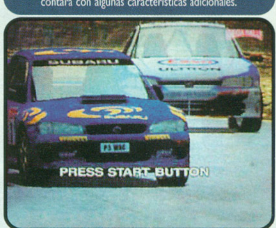
Lo que sí se sabe es que el Sega Rally 2 tiene por el momento seis autos para seleccionar, incluyendo al Toyota Corolla, el Ford Escort, un Lancia Stratos Gr4, y un Lancer Evolution 4. También se sabe que habrá dos modos de juego: Championship, donde correremos contra otro oponente (por módem y tal vez con una división de pantalla), y práctica, en donde podremos acostrumbrarnos a nuestro vehículo y su comportamiento, y de paso recorrer las pistas para familiarizarnos con el trazado.

Además podremos elegir la dificultad (en cuatro niveles, de beginner a extreme), para que el juego no sea demasiado frustrante para los principiantes.

Lo único que esperamos es que esta conversión pueda capturar la magia que tiene su hermano mayor de los arcades, y por lo que se puede ver en las fotos, y sabiendo el poder gráfico que tiene la Dreamcast, parece que los fans de los juegos de carreras de autos están de parabienes.



Se supone que la verisón de Dreamcast del Sega Rally 2 contará con algunas características adicionales.



Fecha de salida: No hay información disponible
Información en Internet: www.sega.com





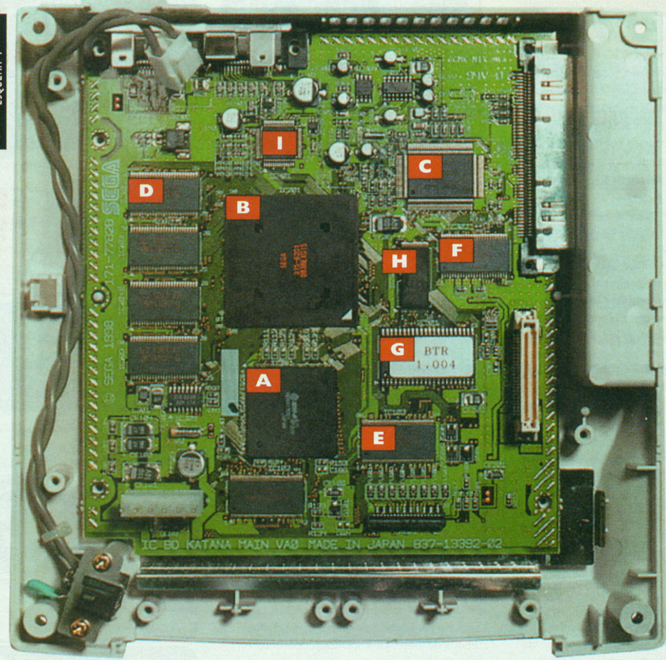




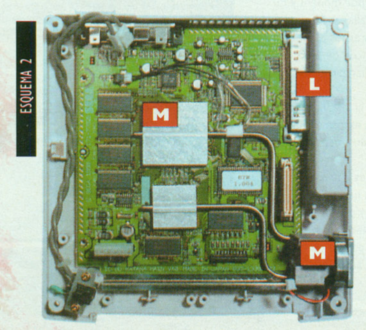
ANATOMIA DE LA Dreamcast

Sí, amigos, ¡El momento ha llegado! Otro informe sobre la nueva máquina de Sega. En esta ocasión vamos más allá y les mostramos que tiene adentro la pequeña diablilla, y cómo es posible que una máquina tan poderosa sea sólo un poco más grande que un Discman convencional. Manos a la obra...

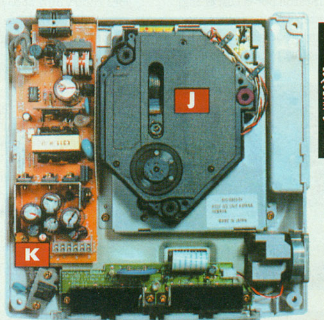
ESQUEMA 1



ESQUEMA 2



ESQUEMA 3





REFERENCIAS

A CPU Hitachi SH4
El cerebro de la Dreamcast. Este impresionante chip de diseño RISC (significa set de instrucción reducida) corre a 200 MHz, pero no se dejen engañar, ya que realiza cuentas de punto flotante (muy necesarias para los juegos en 3D) hasta cuatro veces más rápido que un procesador Pentium II de 266 MHz. Impresionante, ¿Eh?
Además está diseñado para trabajar con el sistema operativo de la Dreamcast, que es el Windows CE.

B Chip Gráfico NEC/Videologic CLX1
Diseñado por la compañía Videologic y manufacturado por NEC, el CLX1 no es otro que el chip Power VR de Segunda Generación. El CLX1 es capaz de generar anti-aliasing en toda una escena, efectos de niebla, luces de colores, bump-mapping, compresión de texturas, y filtrado. Sega dice que el chip tiene una capacidad de generar 4.000.000 de polígonos por segundo.

C Chip de Sonido Yamaha AICA
Tiene la capacidad de hacer sonar 64 canales al mismo tiempo, además de tener un DSP (Procesador Digital de Señal) con efectos varios. Como si esto fuera poco, soporta audio 3D, para poder conectarlo a un equipo que tenga Surround (y el sonido tridimensional a todo volumen hará que te rajen de tu edificio/casa inmediatamente). De todas formas la Dreamcast soporta audio por medio de su CD, así que habrá que ver si alguien se anima a desarrollar música para este chip.

D 16 MB de RAM Principales
Toda una cantidad, si se tiene en cuenta la memoria principal de la Playstation, que es de 2 MB (No pasa lo mismo con la Nintendo, que ahora sacó una expansión bastante pulenta).

E 8 MB de RAM para el Video
No nos olvidemos que la tecnología del video de la Dreamcast está muy emparentada con la PC, y el chip CLX1 necesita de memoria RAM para funcionar. Es obvio que esta cantidad de memoria hará que los juegos tengan unas texturas que no le envidien nada al mejor juego para PC con una tarjeta 3D.

F 2 MB de RAM para el Audio
Al igual que las tarjetas de audio de la PC, esta memoria es utilizada para el banco de sonidos de la Dreamcast (cuantas similitudes con una PC, ¿No?)

G ROM de Inicialización
Este ROM contiene la información necesaria para que la machine arranque. Es algo similar a la BIOS de las PC (¿Qué había dicho de las similitudes?).

H 128Kb de Flash RAM
Se utiliza para información de bajo nivel muy útil para el usuario, como lo es la fecha y el tiempo, y por qué no, datos de la bolsa y farmacias de turno de la Capital Federal (No se lo vayan a creer, ¿eh?)

I Codificador de Video
La Dreamcast viene con una salida RGB además de la señal de video compuesto. Esto permite conectar la máquina en un monitor de PC, con la consiguiente mejora en la calidad de imagen. Si no tienen un monitor, o no quieren que el TV se ponga celoso, también tiene la salida convencional de video compuesto. La resolución estándar de la consola es de 640x480.

J GD-ROM Drive
Ya sé que algunos estarán diciendo, "el pibe le pifió a la tecla". Error, muchachos, ya que el drive de la Dreamcast es un nuevo aparatejo diseñado por la gente de Yamaha, y se llamá así porque tiene una capacidad de 1GB (o sea 1000 megas). Esto hará que sea mucho más difícil (sino imposible) la piratería de los juegos de la consola de Sega. El drive además tiene una transferencia de 12x, necesaria para poder llenar los 26 MB sedientos de data.

K Fuente de Alimentación
De acá la Dreamcast se nutre de su alimento, que por el momento viene en un sólo sabor: 120V japoneses.

L Módem
La consola incluye, para el mercado japonés, un módem de 33.600 baudios marca Rockwell. Su diseño, separado de la Dreamcast, va a permitir hacer futuros upgrades a mayores velocidades. Por eso no es para nada ilógico que en Norteamérica ya se esté planeando sacar la Dreamcast con un módem de 56K.

M Sistema de enfriamiento
La temperatura del SH4 es capaz de derretir hasta el mejor congelamiento de Sub-Zero, así que Sega ha optado por colocar este sistema de enfriamiento que transporta agua purificada sobre los chips, para que se den un bañito.
Si la ventilación externa de la consola es bloqueada, un sistema de control de temperatura se asegura de que la consola deje de funcionar para evitar daños irreparables.

Observaciones
El **esquema 1** muestra el nivel primario de la Dreamcast, y sus procesadores.
El **esquema 2** nos muestra el sistema de enfriamiento de la consola.
Finalmente, el **esquema 3** nos muestra la Dreamcast y todos los componentes en su lugar, incluyendo al GD-ROM drive y el transformador, y los enchufes para los cuatro joysticks de la máquina.



Recomendaciones del Doctor Jeckyl:

El doctor ha revisado exhaustivamente a la paciente, y reconoce que el hardware de la máquina es muy poderoso y prometedor, pero que luego del lanzamiento en Japón, Sega va a tener que afinar un poco la puntería si quiere sacarle clientes a la Playstation. ¿Qué cosas no anduvieron tan bien en el lanzamiento de la consola en Japón? Veamos...

Para empezar, las unidades entregadas para la venta eran pocas (150.000) y muchas fueron designadas a los compradores que habían efectuado preórdenes. Esto hizo que las consolas escasearan, ya que se vendieron todas el 27 de Noviembre (día del lanzamiento) y luego los fans de Sega tuvieron que esperar más de una semana para que los negocios tuvieran nuevas unidades disponibles.

Por el otro lado, la calidad de los juegos no fue de lo mejor, ya que el único título que se vendió en la misma relación con la Dreamcast fue el Virtua Fighter 3tb. Los demás no tuvieron esa suerte, y hubo casos en los que hubo números realmente desalentadores, como ocurrió con el July, que vendió menos de 12.000 unidades. Esperamos que la calidad de los títulos y la cantidad de máquinas sean superiores en su lanzamiento en USA.



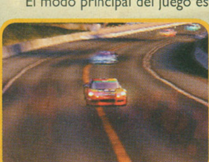
R4
RIDGE RACER TYPE 4

De todos los juegos de carrera disponibles para la Playstation, (y se pueden nombrar muchos, como los Need for Speed, el Gran Turismo, los Rally Cross o la serie TOCA Touring Car) creo que siempre la saga que más respeto merece es la de Ridge Racer. Y gracias a la gente de Namco, un nuevo capítulo se escribe en la historia de estos simuladores, con un cierto gustito "arcade": Su nombre es Ridge Racer Type 4.

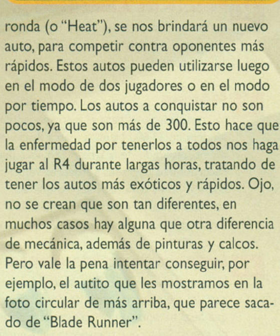
¿Más de lo mismo?

Para nada. El Ridge Racer Type 4 (R4, para abreviar) mantiene esas características tan especiales que hicieron un éxito de la serie, pero agrega ciertas cosas que le dan al juego una nueva perspectiva.

El modo principal del juego es el "Grand Prix", donde se elige uno de los cuatro equipos que compiten, luego uno de los cuatro desarrolladores de autos, para luego competir en ocho pistas. Para poder salir airoso de la prueba, hay que clasificar tercero en las dos primeras carreras, segundo en las dos siguientes, y primero en las últimas cuatro. Se puede intentar clasificar en la posición requerida hasta tres veces por pista, sino "¡adiós!", y al final de la fila nuevamente, teniendo que correr todas las pistas como escarmiento. Cada vez que se complete una ronda (o "Heat"), se nos brindará un nuevo auto, para competir contra oponentes más rápidos. Estos autos pueden utilizarse luego en el modo de dos jugadores o en el modo por tiempo. Los autos a conquistar no son pocos, ya que son más de 300. Esto hace que la enfermedad por tenerlos a todos nos haga jugar al R4 durante largas horas, tratando de tener los autos más exóticos y rápidos. Ojo, no se crean que son tan diferentes, en muchos casos hay alguna que otra diferencia de mecánica, además de pinturas y calcos. Pero vale la pena intentar conseguir, por ejemplo, el autito que les mostramos en la foto circular de más arriba, que parece sacado de "Blade Runner".







Autos y más autos

Hay dos tipos de vehículos en el R4. Los conocidos como "drift cars", espectaculares para tomar las curvas derrapando; y los "grip cars", que se agarran mucho mejor al asfalto. Esto permite que las personas que no tengan mucha cancha con las derrapadas puedan competir, pero yo les recomiendo de entrada aprenderse bien los controles y manejar como se debe los frenos, ya que la experiencia es totalmente distinta, y mucho más divertida.

Los afortunados que puedan adquirir el Jogcon (algo así como un volantecito en miniatura de Namco), experimentarán un juego totalmente diferente. Este gamepad tiene una rueda que soporta force-feedback y el característico "rumble" del gamepad análogo, y hace mucho más intuitivo el manejo de los autos.

Los gráficos

El diseño de las pistas del R4 no es un gran avance con respecto a sus predecesores, pero tienen una iluminación excelente y nuestro vehículo se desplaza por ellas a una velocidad envidiable. Al fín y al cabo, ese es el objetivo del juego, ¿no?

El único inconveniente que tiene el R4 es algunos problemillas con los polígonos, ya que a veces se puede ver un auto por detrás de una pared, pero esto no le quita al juego ni una pizca de diversión.



Para resumir, creo que sin duda el Ridge Racer 4 es en este momento uno de los mejores juegos de carreras que está disponible para Playstation, y otra opción (un poco más arcade, que es sinónimo de adrenalina) para los fans del Gran Turismo.



Lo mejor: La cantidad de autos. El manejo del auto.
Lo peor: Algunos problemas con los gráficos.

89%

Playstation

Asteroids 28
A Bug's Life 28
Colony Wars:Vengeance 28
Formula I '98 29
Rugrats: Search for Reptar 29
Capcom Generations v.3 29
Bust a Groove 30
Roll Away 30
Uprising X 30
Oddworld Abe's Exoddus 31
O.D.T. 31
Ehrgeiz 31
Fighting Eyes 32



Lo mejor del mes



Colony Wars: Vengeance



Oddworld Abe's Exoddus

Nintendo 64

Castlevania 32
South Park 32





Game Boy

Zelda: Link's Awakening DX 33

Dreamcast

Godzilla Generations 33
Virtua Fighter 3tb 33





Aprenda nuestros jeroglíficos

- CANT. DE JUGADORES
- BLOQUES DE MEMORIA
- JOY. ANALOGO
- NO PARA MENORES
- SHOCK / RUMBLE
- MADE IN JAPAN!

GENERO

- ACCION / ARCADE
- AVENTURA
- CARRERA
- COMPILADO
- DEPORTE
- ESTRATEGIA
- INGENIO
- PELEA
- RPG
- SIMULACION

Algunas breves referencias para que comprendan mejor nuestro sistema de puntuación.

(100-90) Clásico
Todos los juegos que se encuentren en esta categoría, son áltamente recomendados por su gran calidad.
Estos títulos no tienen desperdicio y a la hora de elegir son una compra segura.

(89-80) Excelente
Estos juegos no llegaron al siguiente nivel, simplemente por alguna pequeña deficiencia, pero su calidad sigue siendo sobresaliente y todos ellos son muy recomendables.

(79-70) Muy Bueno
Los títulos que están en esta zona, todavía tienen una buena calidad, aunque con algunos defectos, siempre son bien recibidos por los aficionados a su género.

(69-60) Bueno
Estos son los famosos juegos para pasar el rato, entretenidos, pero en algunos de sus aspectos son un tanto desprolijos. Lo mejor es verlos un poco antes de decidirse.

(59-50) Hmmmmm!
Estos juegos solo resultan llamativos por su nombre, o porque su costo es lo suficientemente bajo como para no arrepentirse.

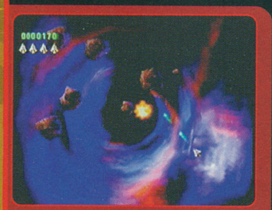
(49-40) Cuidado!!
Los juegos que tengan estos puntajes, se han salvado de tocar fondo gracias a una pequeña virtud.

(39-30) Corran!!!
Si a pesar de nuestras advertencias, deciden adquirir uno de estos, no se quejen.

Los desdichados que no superen el 30% son considerados una desgracia, un mal que nunca debió ser engendrado, por lo tanto no merecen aparecer en este prestigioso ranking. ¡Escápenle como a la peste!



Asteroids



Por: Maximiliano Peñalver

Activision entró a la onda retro, (tan popular hoy por hoy, sobre todo por las recopilaciones de Namco y Capcom) pero de una manera radicalmente diferente. Salvo por su colección (patética por cierto) de 30 juegos de Atari 2600, Activision está optando por comprar los derechos de juegos clásicos y rehacerlos con la última tecnología disponible, y ¿Por qué no?, los cambios que consideren necesarios. El primer elegido fue Battlezone, con el que se logró un juego espectacular (aunque por el momento únicamente esté disponible para PC), que salvo el nombre no se parecía en nada al juego en el estaba basado. Con Asteroids, desgraciadamente, no fue así.
Aquí se respeto en un 100% la idea original y la jugabilidad, y aunque ahora en vez de tener que destruir asteroides vectoriales, estos sean poligonales (excelentemente realizados y con todo lujo de detalles), la idea sigue siendo extremadamente simple para los juegos que estamos acostumbrados a jugar hoy en día. Con nuestra pequeña navecita deberemos destruir todos y cada uno de los asteroides que pueblan las pantallas del juego, así de sencillo. Aunque tiene algunos detalles nuevos como varias clases de asteroides, diferentes naves para seleccionar y algunos escenarios interactivos, Asteroids con su retro-jugabilidad no nos termina de convencer... para nada.

Compañía / Distribución: Syrox / Activision

Dirección de Internet: www.activision.com

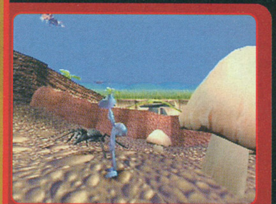


Lo Mejor: Los gráficos de los asteroides

Lo Peor: La jugabilidad es de los '70

65%

A Bug's Life

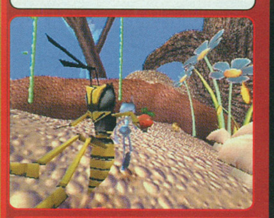


Por: Maximiliano Peñalver

Como regla general todos los que llevan años jugando, ya saben que en un 99% (con un 1% de margen de error) los juegos basados en películas, en general, apestan. ¿Y adivinen qué? A Bug's Life no es ninguna excepción.
El juego es un arcade 3D, en donde comandando a Flik, la hormiga protagonista de la película, deberemos recorrer 15 niveles, no muy inspirados y terriblemente repetitivos, casi siempre llevando unas semillas que podemos convertir en ciertas plantas, de un lado para el otro, para así ir resolviendo los aburridos mini-puzzles de cada nivel.
El control es bastante complicado, ya que no tuvo una gran depuración, sobre todo haciendo que la hormiga siga dando unos pasos de más, una vez que dejamos de moverla. Otro aspecto irritante (como casi todos los juegos 3D, salvo algunas honrosas excepciones) es la cámara. ¿A quién se le habrá ocurrido que para que la misma se ponga a nuestras espaldas (y poder ver algo), tengamos que dejar de movernos por completo?
Los enemigos son también bastante tontos y los jefes tienen los reflejos de un caracol, por lo que liquidarlos no será ningún problema.
Los gráficos son el único punto fuerte del juego, aunque algunos niveles están demasiado sobrecargados y generen algunas patinadas en los scrolls. Otro aspecto piola es la inclusión de fragmentos tomados directamente de la película, como presentación y unión de los niveles.

Compañía / Distribución: Traveler's Tale / Sony

Dirección de Internet: www.playstation.com



Lo Mejor: Los gráficos, las secuencias de video

Lo Peor: El control y la cámara

41%

Colony Wars Vengeance

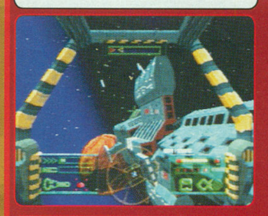


Por: Santiago Videla

Colony Wars Vengeance mantiene muchas de las características que llevaron al éxito a su antecesor, aunque como era de esperarse, con una serie de importantes mejoras.
Si bien en esta versión, en lugar de poder elegir 7 naves diferentes, podremos seleccionar sólo 5, aquí tendremos la posibilidad de hacerles una serie de mejoras y de equiparlas como se nos antoje, cosa que antes no se podía hacer.
Tal vez la característica más llamativa de este juego sea la estructura de sus misiones, ya que todas ellas están muy bien planeadas y lo mejor de todo es que la historia se modificará de acuerdo a lo que hagamos, gracias a eso podremos ver 6 finales diferentes.
La calidad de sus gráficos es de primera al igual que en su versión anterior, aunque en este caso habrá una nueva gama de efectos especiales, como para ponernos los pelos de punta.
Desafortunádamente para algunos, este excelente simulador de combate espacial tiene una dificultad que en sus etapas más avanzadas roza con la barrera de lo imposible, e incluso hasta los más experimentados van a tener que tener algunas aspirinas al alcance de la mano.
Por todo lo demás, este juego es de lo mejor, así que si se atreven...

Compañía / Distribución: Psygnosis

Dirección de Internet: www.psygnosis.com



Lo Mejor: Las misiones

Lo Peor: Es hiper-jodido

91%



Formula 1 '98



Por: Maximiliano Peñalver

Es increíble que la saga que comenzó siendo "la única opción" a la hora de juegos de Fórmula 1, caiga tan, pero tan bajo.
Para empezar, por ser un juego de Fórmula 1 es bastante "lento", y los gráficos se vuelven un verdadero problema a la hora de jugar. La animación de los coches, desde la secuencia de introducción hasta la recta final, es por decirlo de alguna manera, desprolija y la velocidad de la acción cuando hay muchos coches en pantalla cae estrepitosamente.
Tampoco los choques son nada espectaculares y aunque entendemos que sea un juego con una inclinación arcade (por más que juguemos en modo simulación) es una ridiculez que cuando llegamos a boxes destruidos, con una llanta reventada, todo el frente destrozado y gran parte de la carrocería en condiciones desastrozas, todo sea reparado en menos de 10 segundos, además de ser una de las secuencias más precariamente animadas.
Otro tema es que a la velocidad a la que se desarrolla la carrera y la poca distancia que tenemos de visibilidad, hace que si no conocemos la pista al detalle, lo más probable es que terminemos saliéndonos de la misma en casi todas las curvas, ya que a veces es imposible ver qué es lo que viene hasta que nos lo llevamos por delante, este problema es sin embargo mucho peor (como es lógico) si jugamos de a dos en la misma Play.
Aunque el juego esté en varios idiomas (incluyendo el español) los comentarios de los locutores, son escasos y repetitivos, seguramente por el poco espacio disponible para tanta digitalización de voz.

Compañía / Distribución: Visual Sciences / Psygnosis
Dirección de Internet: www.psygnosis.com



Lo Mejor: La inteligencia artificial

Lo Peor: La sensación de velocidad y el control

59%



Rugrats: Search for Reptar



Por: Martín Varsano

Antes que nada, cabe aclarar que Rugrats: Search for Reptar (ese es su nombre completo) es un juego básicamente diseñado para los chicos. Está basado en los personajes de los dibujitos animados de Nickelodeon, así que no se anden quejando si el Rugrats parece demasiado fácil.
El juego está compuesto por una serie de minijuegos, a través de la casa. La finalidad es recoger las piezas del rompecabezas de Reptar, un simpático dinosaurio MUY parecido a Godzilla. Esto se hace completando los minijuegos, o juntando suficientes bonus para obtener una pieza.
En Rugrats, entonces, deberemos reunir huevos de pascuas, tratar de que nuestra hermana mayor no se tome la leche chocolatada, buscar los dientes postizos de nuestro abuelo, etc., con un engine que se defiende bastante bien, teniendo en cuenta que debe mantener el estilo del dibujo animado original.
En síntesis, y como mencionamos anteriormente, el Rugrats: Search for Reptar, es un juego para los más chicos. Y esto no es necesariamente malo, ya que el juego está bien realizado y cumple. El único punto en contra podría ser el manejo de las cámaras, que a veces confunden un poco con cambios un tanto bruscos. Así y todo, a los chicos (especialmente los que ven la serie) les va a encantar.

Compañía / Distribución: n-Space / THQ
Dirección de Internet: www.thq.com



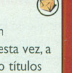
Lo Mejor: Un juego para chicos

Lo Peor: El manejo de las cámaras

62%

Capcom Generations Vol. 3

Por: Santiago Videla



Los tristemente célebres Capcom Generations vuelven al ataque y esta vez, a pesar de que en el CD hay cuatro títulos en lugar de los acostumbrados tres, la calidad de estos juegos seguramente hará que las ganas de revisar el cajón de los recuerdos se nos pase rápidamente.
El primer título de este compilado, es nada menos que el famoso (para los conocedores) Vulgus, que por si no lo sabían es el primer juego que Capcom hizo en su historia y se trata de un arcade de naves visto de arriba en el que tendremos que eliminar infinitas hordas de bichos.
El que sigue es el Exed Exes, otro arcade de naves y podría decir que es el mejor de este "pack", este es un juego más parecido al viejo Star Force, sólo que aquí tenemos que matar garrapatas y además se puede jugar de a dos a la vez.
En tercer lugar tenemos un juego que sólo Capcom conoce, me refiero al Higemaru, que simplemente es un clon del ya histórico Pengo, que no le mueve un pelo ni al más nostálgico de los fanáticos.
El último título de esta nueva recopilación de cosas viejas es el Son Son, un jueguito de plataformas algo bizarro y bastante embolante, que encima es difícil como pocos. En mi opinión, si no coleccionan antigüedades, lo que están buscando debe estar en el presente y no aquí.

Compañía / Distribución: Capcom
Dirección de Internet: No hay información disponible



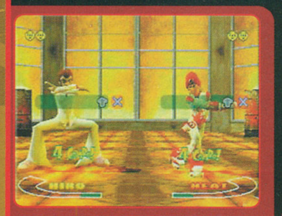
Lo Mejor: El Exed Exes

Lo Peor: El resto

53%



Bust a Groove



Por: Maximiliano Peñalver

Para los que no lo conocen, Parappa the Rapper fue un juego muy popular y adictivo de origen japonés, en donde debíamos participar de varias canciones, repitiendo frases clave al ritmo de la música mediante los botones de nuestro pad. Ahora nos llega la versión americana de Bust-a-Move (no confundirse con la clásica Saga de juegos de ingenio de Taito) rebautizado Bust-a-Groove, un juego claramente inspirado en Parappa, pero también muy original, en donde deberemos participar de un concurso de baile. Si, leyeron bien, un concurso de baile. Y para aquellos que sean amantes de la música bailable y tengan algo de ritmo, la pasarán de maravillas con este estupendo arcade.
El juego consiste en seleccionar uno de los ocho personajes disponibles (hay más secretos) y derrotar a los otros siete en diferentes escenarios recreados como pistas bailables, siempre respetando los comandos que nos aparecen en pantalla (aunque hay un modo avanzado, donde jugaremos sin ninguna ayuda visual). Cada personaje tiene su propio escenario y su tema musical, y aunque las canciones fueron dobladas al inglés, realmente las versiones Japonesas tenían una mejor calidad. El juego también tiene la opción castellano, pero sólo la voz del locutor y los menúes.
Este juego brilla sobre todo en su muy adictivo modo para dos jugadores, en donde competiremos con un amigo/a para ver quién le saca más lustre al piso, al mando de algunos de los personajes mejor diseñados/animados de la historia de la Playstation.

Compañía / Distribución: Enix / 989 Studios
Dirección de Internet: www.989studios.com



Lo Mejor: Original y divertido. Las animaciones

Lo Peor: Algunas canciones eran mejores en Japonés

81%

Roll Away



Por: Martín Varsano

Roll Away es un nuevo juego de ingenio (en 3D para ser más exactos) en el cual deberemos manejar una bolita, que va recorriendo los niveles en búsqueda de una llave para pasar al siguiente nivel.
Lo que les conté hasta acá parece la premisa de un juego sin demasiadas intenciones de ser muy adictivo. Nada más erróneo. Justamente, la simpleza del Roll Away hace que el juego sea muy sencillo en su ejecución, y esto lo hace muy divertido y adictivo (¿se acuerdan del Tetris?) Obviamente, como en cualquier juego de estas características, la cosa empieza bastante facilonga, pero luego se va complicando, a medida que nos adentremos en los niveles, ya que encontraremos algunas trampas, como pinches, secciones del piso con lava y otros yeites, que harán que exprimamos un poco más las neuronas adormecidas de nuestro cerebro.
El juego además cuenta con un modo para dos jugadores, pero lamentablemente no tiene la misma gracia que el modo para un jugador, y en el mismo podremos enfrentar a algún amigo por el tiempo que nos lleve terminar el nivel, lo que a veces da cierta ventaja al segundo participante, ya que ve lo que el primero hizo bien o mal. De todas formas el Roll Away es un excelente juego de ingenio para pasar un buen rato.

Compañía / Distribución: Game Design Sweden AB / Psygnosis
Dirección de Internet: www.psygnosis.com



Lo Mejor: Lo fácil y adictivo

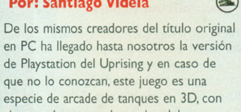
Lo Peor: El modo de dos jugadores

79%

Uprising X



Por: Santiago Videla



De los mismos creadores del título original en PC ha llegado hasta nosotros la versión de Playstation del Uprising y en caso de que no lo conozcan, este juego es una especie de arcade de tanques en 3D, con algunos elementos choreados del Command & Conquer.
En Uprising X nosotros controlaremos un tanque, que a su vez será nuestra unidad de comando y con él vamos a tener la posibilidad de construir bases, que luego deberemos defender.
A medida que vayamos ampliando y mejorando las estructuras de nuestra base, se nos irán presentando nuevas opciones, que nos servirán para fabricar los distintos vehículos que nos van a ayudar a combatir. Hasta aquí todo viene muy lindo, pero los problemas empiezan cuando nos damos cuenta que el resto de nuestras unidades, además de tener la resistencia de una hoja de papel, también tienen la misma inteligencia, o sea ninguna y si a eso le sumamos el hecho de que los enemigos, por lo general son teletransportados al lado de nuestra base o de nuestro vehículo, lo que nos queda es un verdadero dolor de cabeza.
Lo único que puedo rescatar de Uprising X es su modo "multiplayer", que si bien no es de los mejores, es bastante interesante, ya que el resto del juego no sale de ser una buena idea mal realizada.

Compañía / Distribución: 3DO
Dirección de Internet: www.3do.com



Lo Mejor: Los modos "multiplayer"

Lo Peor: Es super-repetitivo

56%



Oddworld Abe's Exoddus



Por: Maximiliano Peñalver

Oddworld: Abe's Oddysee fue uno de los mejores juegos de plataformas del '98, y esta nueva entrega (que según sus autores no es la segunda parte, sino una especie de expansión de la primera), Abe's Exoddus, puede que sea más de lo mismo, pero indudablemente de mejor calidad.

Las animaciones siguen siendo sencillamente espectaculares, y no estaríamos errados si decimos que son las únicas que no palidecen ante las de la serie Final Fantasy. No por nada los creadores van a intentar participar de la entrega de los Oscars, con un corto creado con las animaciones de este juego.

Otra vez deberemos liberar a los Mudokons de un horrible destino, destruyendo la fábrica donde están "contratados", bajo lo que parece ser las reglas laborales argentinas, pero esta vez todo está un poco más de nuestro lado. Por ejemplo, ahora podremos salvar el juego en cualquier lugar y podremos controlar a un mayor número de enemigos y hacer que nos siga más de un Mudokon a la vez, lo que sin duda nos facilita la tarea de rescate, todo esto sin contar la nueva arma de Abe, sus ¡Flatulencias explosivas! Oler para creer, sino pregúntenle a los enemigos.

Abe's Exoddus es un juego que lo tiene todo, puzzles ingeniosos (que explota a fondo el GameSpeak, el sistema de comunicación creado para Abe), excelentes gráficos, una gran jugabilidad y un fantástico sentido del humor, y aunque es bastante difícil, no hay nada imposible con el nuevo sistema de grabación. En dos palabras: Super recomendable.

Compañía / Distribución: Oddworld Inhabitants / GT Interactive

Dirección de Internet: www.gtinteractive.com



Lo Mejor: La dirección artística es magistral

Lo Peor: Le faltaría un modo de a 2

89%



O.D.T.



Por: Martín Varsano

ODT es sin duda otro paso mal dado por la gente de Psygnosis. Vamos a contarles por qué. La historia en sí es algo extraña, pero puede hacerse la vista gorda en el tema. La cosa va más o menos así: Vamos con un grupo de aventureros en busca de la Perla Verde, un artefacto que se dice puede salvar al mundo. Lamentablemente, mientras viajamos con nuestro Nautiflyus (?), extraño globo aerostático vaya a saber uno invención de quién, una tormenta magnética nos deja en un lugar inhóspito, que deberemos recorrer si queremos seguir nuestro laburo.

Y ahí se presenta uno de los grandes problemas del juego: recorrer. Los controles del ODT son increíblemente horribles, tan difíciles de manejar que el Tomb Raider parece el Mario 64. El control análogo es imposible de controlar, y la respuesta de los botones es un fracaso. Así que vayan haciéndose la idea de andar cayéndose al vacío muy seguido. Por el otro lado el juego está en tercera persona, así que ni vamos a hablar de las cámaras porque está de más. Y como si esto fuera poco, los gráficos del ODT son demasiado pixelados, y los niveles muy grandes y aburridos. Y la IA de la máquina (o sea nuestros enemigos) es prácticamente nula. El juego podría haber sido un éxito, pero algo pasó y salió esto. O sea, la idea es que hagan caso del título de este juego, y le escapen, o mueran en el intento de jugarlo.

Compañía / Distribución: FDI / Psygnosis

Dirección de Internet: www.psygnosis.com



Lo Mejor: No jugarlo ni regalado

Lo Peor: Las cámaras, los controles, etc.

38%

Ehrgeiz



Por: Santiago Videla

Por lo visto la gente de Squaresoft tiene la intención de estar en todas partes, y la categoría de los juegos de pelea 3D no es la excepción.

Con Ehrgeiz, no sólo se han mandado un juego bastante interesante sino que también han hecho algo diferente a los demás títulos de este estilo agregándole una modalidad de aventura, en la que iremos avanzando por distintos escenarios 3D, usando objetos y hablando con la gente entre otras cosas, lástima que el único requisito para poder aprovechar esta opción sea... saber japonés ¡oh noooo!.

También, podremos participar de distintos mini-juegos al estilo del viejo Hyper Sports, como por ejemplo carreras de obstáculos, 100 metros llanos, etc.

En la parte del combate, la diferencia más importante que encontraremos en Ehrgeiz es que aquí tendremos libertad total para movernos por donde se nos dé la gana, además los escenarios son más amplios que de costumbre y algunos tienen varios pisos, como para hacer la cosa un poco más interesante.

En general, Ehrgeiz es un buen juego con excelentes gráficos y animaciones de gran calidad, pero en mi opinión, el tema de la libertad de acción le quita un poco de atractivo, y su ilegible idioma hace que las demás opciones estén casi de adorno.

Compañía / Distribución: Squaresoft

Dirección de Internet: www.squaresoft.com



Lo Mejor: Los personajes

Lo Peor: El idioma

78%



Fighting Eyes



Por: Santiago Videla 

Evidentemente debe ser parte de mi destino tener que revisar un juego de m!#*^~ en cada número, así que al mal paso darle prisa.

Fighting Eyes es el nómbre de este cáncer en forma de CD que me ha tocado en esta ocasión y se trata de un juego de pelea 3D que parece haber sido hecho por los creadores del King of Crusher (hay un review de esto en el n° 2).

Este juego es uno de los pocos que gracias a su "avanzada" tecnología, incorpora un novedoso sistema que hace que el jugador sienta unas repentinas ganas de salir a tomar aire fresco, correr o ir al baño, lo que lo convierte en la opción ideal para los padres que quieren que sus hijos les desocupen el televisor.

Técnicamente hablando, estamos ante un verdadero DESASTRE ya que en general sus gráficos son casi básicos, los modelos de los personajes parecen maniquíes y los movimientos son de terror.

Sin duda la peor parte de esto se la llevan las colisiones, que son totalmente imprecisas, y en ocasiones le dan la posibilidad a la máquina de golpearnos sin siquiera mover a su personaje.

Ni en mis peores pesadillas me imaginé ver un juego del nivel del King of Crusher tan pronto, pero lo positivo de esto es que ustedes van a poder zafar... espero.

Compañía / Distribución: Pony Canyon

Dirección de Internet: No hay información disponible



Lo Mejor: Absolutamente nada

Lo Peor: Absolutamente todo

8%

Castlevania



Por: Maximiliano Peñalver 

Tras el éxito de Metal Gear Solid, tanto de críticas como de ventas, la empresa prueba suerte con el Castlevania en un nuevo formato: Nintendo 64 y un nuevo entorno: 3D. En el juego manejaremos a dos nuevos personajes: Reinhardt y Carrie. Al comienzo deberemos elegir con cuál jugar, ya que para cada uno el camino tendrá algunas pequeñas diferencias. Como dije, el juego ahora es completamente 3D, y en su jugabilidad tiene un cierto "feeling" a Tomb Raider, pero leve. Todo está construido con polígonos texturados y cada uno de los personajes tiene sus propias armas.

Como siempre en este tipo de arcades, en ocasiones la cámara se vuelve problemática, sobre todo en los combates. Para remediarlo, Konami implementó un sistema de auto-target que hace que las peleas no sean tan complicadas, pero generan el síndrome de "caminando y apretando el botón a lo loco, safo siempre y no uso para nada el coco". También vuelve una de las mayores características de la saga, los "jefes", todos en 3D y en grandes cantidades. Como dijimos en el First Approach, ahora el juego cuenta con un reloj interno de 24 hs. lo que genera que ciertos acontecimientos pasen sólo de noche o de día, además la interacción con otros personajes sigue siendo vital ya que nos proporcionan importantes pistas o llaves para avanzar en la aventura.

Aún con todas estas incorporaciones en la jugabilidad, nunca se siente como un verdadero Castlevania y aunque es muy jugable y competente, no deja de ser un arcade 3D con algunos elementos de aventura, y sólo de lejos se vislumbra la continuación de una saga mitológica. No se confundan, Castlevania es un juego muy bueno, que únicamente no cumple las expectativas de los seguidores de la saga.

Compañía / Distribución: KCEK / Konami

Dirección de Internet: www.konami.com



Lo Mejor: Los excelentes escenarios y la música

Lo Peor: Jugabilidad "light"

70%

South Park



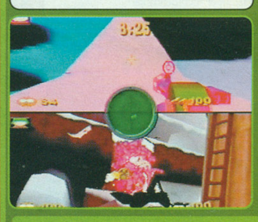
Por: Maximiliano Peñalver 

El mes pasado realicé el Preview, y ahora finalmente tengo entre mis manos uno de los cartuchos que más esperaba. El primer juego para Nintendo 64 (y para cualquier sistema, bah) de una de mis series favoritas de los últimos tiempos: South Park. En un principio cabe aclarar que el juego desilusiona un poco.

Aunque posee el poderoso engine del Turok 2, el juego es un "matar a todo lo que aparece" sin ningún tipo de objetivo secundario, salvo evitar que ciertos enemigos, "Los Tanques" lleguen a la ciudad, en cuyo caso deberemos jugar un nivel especial, en donde habrá que destruir a los fugitivos antes de que la destruyan. Y realmente los enemigos finales, salvo un par, no demuestran un gran esmero. Por otro lado, las voces valen por si solas el precio del cartucho. El juego en sí nos recuerda al Doom, por las ocasiones (muy frecuentes) en las que aparecen decenas de enemigos sin cesar. Las armas, aunque todas basadas en juguetes, son muy divertidas, sobre todo en el impagable modo Multiplayer, sin duda el punto más fuerte de todo el juego. Con más de 20 personajes para elegir (los vamos habilitando mediante passwords que el juego nos da a medida que jugamos el modo normal) South Park es, en este modo, otro juego, muy divertido y una verdadera gloria para los seguidores de la serie. Si poseen un televisor lo suficientemente grande, y más de un pad, prepárense para una experiencia muy, pero muy divertida.

Compañía / Distribución: Iguana / Acclaim

Dirección de Internet: www.acclaim.net



Lo Mejor: Las voces. Modo MP

Lo Peor: Modo de 1 jugador muy repetitivo

79%



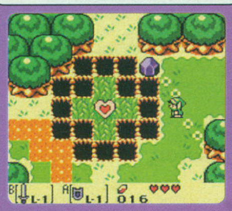
Zelda: Link's Awakening DX



Por: Maximiliano Peñalver

Vuelve ahora en su versión color/deluxe, el que sin duda es uno de los mejores juegos para este genial aparatito. La magia de Miyamoto no se aplaca bajo ninguna circunstancia, y eso se nota al llevar a cabo tan magistralmente la tarea de trasladar una de las mejores sagas de las consolas a un formato portátil con todas las limitaciones que esto representa.
Para esta nueva versión, aunque la jugabilidad permanece intacta, se agregaron algunas cosas para hacer que los que ya lo jugamos anteriormente, nos veamos atraídos a completarlo una vez más.
Además de la implementación del color, que por cierto le da otra vida al juego, se agregaron dos nuevos objetos, una túnica roja (mayor absorción de daño) y una azul (que aumenta las defensas). También hay ciertos puntos donde podremos sacarnos fotos, y aunque meramente sea un adicional estético, los poseedores de la Game Boy Printer pueden imprimirlas para la posteridad. Los menúes también poseen algunas mejoras. Pero lo más interesante de todo, sin dudas, es un nuevo Dungeon con puzzles en donde los colores juegan un papel preponderante.
Aunque el cartucho funciona en los equipos anteriores, de los nuevos agregados solo la opción de las fotos estará disponible, pero no tendrán acceso al nuevo Dungeon y por ende a los nuevos objetos (ya que están dentro del Dungeon, ¡doh!), por lo que si no tienen el Game Boy Color, éste es quizás el motivo ideal para que, si pueden, se compren uno ya mismo.

Compañía / Distribución: Nintendo
Dirección de Internet: www.nintendo.com
1
Soporta: Impresora y Game Boy Clásico



Lo Mejor: El nuevo Dungeon

Lo Peor: Con más agregados hubiera sido un clásico

89%

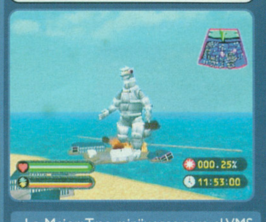
Godzilla Generations



Por: Maximiliano Peñalver

¡Aunque parezca increíble lo lograron! La gente de General Entertainment logró hacer un juego aún más aburrido que la película americana basada en este popular personaje japonés.
Todavía no logramos entender cómo Sega permite que títulos como éste salgan a la venta para su flamante sistema Dreamcast. Seguramente debió ser por la necesidad de títulos que había cuando salió a la venta en Japón en Diciembre del 98, y del poder de la franquicia Godzilla en el mercado japonés, porque sino es como intentar seguir los pasos que llevaron a la ruina a su anterior sistema: Sega Saturn.
La premisa del juego es, encarnando a Godzilla, Mechagodzilla, USA Godzilla y Minira (aunque únicamente los dos primeros son "seleccionables" en un principio) destruir cinco ciudades japonesas. ¡Qué originalidad! Empezando por Fukuoka, cada una de las cinco posee dos niveles, salvo la quinta que posee un tercero.
De aquí en más el juego es un verdadero desastre. Nuestro personaje se mueve terriblemente mal, el sonido es horrible y parece digitalizado de las primeras películas del personaje, al igual que la música, irritantes loops de las bandas de sonido. Gracias a un movimiento especial del monstruo, "curación", es posible no morir jamás, por lo que el juego además de terriblemente mal hecho es extremadamente fácil, sin ningún desafío por delante más que pensar que cosa hacer con este CD.

Compañía / Distribución: General Entertainment
Dirección de Internet: No hay información disponible
1-4



Lo Mejor: Trae minijuegos para el VMS

Lo Peor: Fácil y aburrido

28%

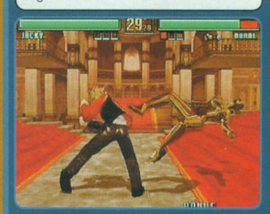
Virtua Fighter 3tb



Por: Maximiliano Peñalver

Ay, Sega, Sega, que mal te vemos. Se suponía que Virtua Fighter 3tb era el título estrella del lanzamiento japonés de la flamante Dreamcast, en reemplazo de Sonic Adventure que se retrasó hasta las pasadas Navidades. Y como título estrella realmente deja bastante que desear, sobre todo después de las expectativas que recayeron sobre él. VF3tb es un juego de lucha que sólo agradará a los ultra fanáticos de la saga.
Uno de los aspectos más destacables son sus gráficos, que aunque a años luz de su par en los arcades, cumplen su función, salvo el caso de las sombras que aunque se ven bien en superficies planas, son imperfectas en todo tipo de alteración de terreno. Aunque tiene un modo de entrenamiento, este no es muy útil y desgraciadamente en el modo para dos jugadores no es posible cambiar de luchador seleccionado, sin antes apagar el equipo, un detalle bastante desagradable. La música y el sonido tampoco son gran cosa y en sí son extremadamente similares a las de VF2. Lo que salva a este juego de caer en categorías aún peores es su jugabilidad, que aunque para algunos sea realmente mala (acusándolo de que con sólo apretar los botones a lo loco se puede ganar tranquilamente), otros la idolatran (advirtiendo de que existen técnicas para ganar de manera un poco más sofisticada).
Aunque para ser realistas si la primera funciona ¿Para qué preocuparse por la segunda?

Compañía / Distribución: Sega
Dirección de Internet: No hay información disponible
1-2



Lo Mejor: El modo de 2 jugadores

Lo Peor: En líneas generales decepciona

68%

El sueño de todos los fans de la saga de George Lucas se ha convertido en realidad

Star Wars Trilogy

Sega ha escuchado las plegarias de millones de fans de Star Wars en todo el mundo, y pondrá en muy poco tiempo en los arcades un nuevo juego, basado no en una de las películas de Star Wars, sino en las tres primeras. Obviamente esto puede ser considerado como una maniobra bastante oportunista por parte de Sega, ya que en pocos meses más podremos disfrutar de la primera parte de la esperada nueva trilogía (Conocida como "The Phantom Menace"), pero los amantes de la saga sabemos que nada importa si podemos disfrutar de un buen momento en manos de una de las historias más atrapantes de la ciencia ficción.

Use the force, Man!

El arcade está basado en el motherboard de Sega conocido como "Model 3", y por lo que se puede apreciar en los gráficos sus capacidades están aprovechadas al máximo. Las escenas más impactantes de la trilogía han sido incluídas en el juego, así que no será extraño vernos piloteando un X-Wing dirigiéndose hacia la estrella de la muerte para la batalla final, conduciendo una Speeder Bike a través de los bosques de Endor, o un Snow Speeder en las planicies nevadas de Hoth, tratando de detener un grupo de AT-AT.

¿No les parece suficiente? Bueno, vamos a contarles de manera más detallada los niveles que se han podido ver (por el momento) de este fabuloso juego, que sin duda tendrá un gran número de seguidores en la Argentina, si tenemos la suerte de verlo en los arcades locales.

Por el momento los niveles conocidos son nueve: 2 en la luna de Yavin, 2 en Hoth, 2 en Endor, 2 niveles especiales, y por último la batalla final en la estrella de la muerte de "El Regreso del Jedi".

En los escenarios de Yavin deberemos penetrar las fuerzas imperiales, para luego descender sobre la estrella de la muerte y destruírla.

Hoth, por su parte, está dividido en dos etapas: Primero, defender la base rebelde contra los ataques imperiales de los AT-AT conduciendo un Snow Speeder (algo muy similar al primer nivel del Shadows of the Empire). Segundo, en un modo en primera persona, al estilo Quake o Turok, abrirse paso a través de una base rebelde para luego abordar el Halcón Milenario.

Endor está también dividido en dos fases. Primero, proceder al generador del escudo de la estrella de la muerte manejando una Speeder Bike. En nuestro camino encontraremos tropas enemigas, que por supuesto habrá que pulverizar o hacer chocar contra los árboles. Luego de arribar al generador, nuestra misión será la de proteger a los Ewoks limpiando el terreno de los sucios soldaditos níveos, mientras tratamos de cortar la provisión de energía del generador para destruirlo.

Los niveles especiales son un deleite. Escuchen: En el primero deberemos luchar contra Bobba Fett en el palacio flotante de Jabba. Esto se hará tomando el control de nuestro sable láser, defendiéndonos de los disparos del arma de Bobba Fett. Los rebotes harán impacto en el caza-recompensas, siendo ésta la única forma de eliminarlo.

Y agárrense los pantalones Jedi: El segundo nivel especial nos enfrentará con el mismísimo Lord de la maldad, el hombre de la eterna voz asmática: Darth Vader. Utilizando nuevamente nuestro sable láser, deberemos esquivar los ataques de Vader, tratando de atacarlo cuando esté desprevenido. ¡Una tarea nada fácil si tenemos en cuenta lo pulenta que es el morocho!

En el nivel final del juego, habrá que subirse a un X-Wing, y con la ayuda de nuestro simpático R2-D2, destruir una vez más (pobrecita, creo que no hay ninguna cosa más vapuleada en el universo de Star Wars) la estrella de la muerte.

Eso es todo amigos!

No sabemos con certeza si el juego se verá ampliado con más niveles hasta el momento de su lanzamiento (el SWT aparecerá en cualquier momento en USA) pero no hay duda que es algo que no se podrá dejar pasar por alto.





Por el momento se conocen nueve escenarios: 2 en Yavin, 2 en Endor, 2 en Hoth, 2 escenarios especiales y la batalla final en la estrella de la muerte. Emperador, andá buscándote otro departamento para alquilar porque a éste le queda poca vida...



ESTOS SON LOS CHIMENTOS QUE NO TE PODIAS PERDER

- Final Fantasy VIII: Los rumores
- ¿Silent Hill en Febrero?
- Gran Turismo 2 para el 99
- ¿Final Fantasy IX para el 9/9/99?
- Resident Evil para Nintendo 64

Estos chimentos son gentileza del IA

Final Fantasy VIII: Los rumores

Estos son algunos de los datos de Final Fantasy VIII no confirmados en un 100%.

- Supuestamente esta octava entrega constaría de cinco CD's.
- Podrán participar de los combates, hasta 4 personas simultáneamente.
- Cada personaje tendrá seis Limit Moves. Algunos de ellos sólo se podrían aprender en situaciones específicas.
- Nuestro equipo podrá contar con hasta 30 integrantes. (Tres veces más que Final Fantasy VII)
- Los Chocobo y Cid, serían los únicos personajes que reaparecerán en esta octava parte.
- Square apunta a que terminarlo nos lleve por lo menos 100 horas.
- Habrá una mayor cantidad de mini juegos.

Obviamente puede que gran parte de esto sean puras mentiras, pero...

¿Silent Hill en Febrero?

No cabe la duda de que aunque la Playstation esté plagada de juegos nuevos todos los meses, los títulos 5 estrellas a veces son difíciles de encontrar. Pero parece que tenemos uno a la vuelta de la esquina.

Konami acaba de anunciar el lanzamiento en Japón de Silent Hill para principios de Febrero de este año, o sea que en el momento que ustedes estén leyendo estas líneas, habrá cientos de japonesitos re copados, pero ¿Y nosotros?

Bueno, la buenas noticia es que si se confirman los rumores, un equipo de gente en Estados Unidos están trabajando (al igual que como les comentamos en esta misma sección sobre el Zelda, rumor que al final se confirmó) en la traducción para tener un lanzamiento, casi simultáneo, aproximadamente para el 23 de Febrero.

De ser así, esperen un completo review de lo que se perfila como el próximo gran éxito de la Playstation, en nuestro próximo número.

Gran Turismo 2 para el 99

Gran Turismo 2, la secuela de uno de los mejores juegos de autos de la Playstation (si no lo tienen ¿Qué están esperando para ir a comprarlo?), ya está a medio completar. Los productores comentaron su interés y eventual preocupación por su posible competidor: Sega Rally 2, pero luego de observar videos e imágenes, se quedaron mucho más tranquilos. Según ellos, Gran Turismo 2 es muy superior. ¿Será verdad? En Next Level tenemos unos videos de Sega Rally 2 y realmente son impresionantes, y parece ser que explota en gran medida al todavía inexplorado potencial del hardware de la nueva máquina de Sega. ¿No será que lo están haciendo para la Playstation 2? Los muy pillos...

¿Final Fantasy IX para el 9/9/99?

Aunque parezca increíble, nuestro informante amarillo consiguió información sobre Final Fantasy IX. Como ya es sabido Final Fantasy IX está en plena producción, después de todo se rumorea que las animaciones de este serían parte de la próxima película (o viceversa), pero lo que parecía imposible puede llegar a suceder. Se deslizó por ahí, que la fecha de lanzamiento en Japón de la novena parte de la saga sea tan sólo 6 meses después de la octava y con dos meses de diferencia de la de Estados Unidos. Lo que sí no se sabe, es el sistema para el que aparecerá. ¿Aprovechará Square para pasarse con este poderosísimo título a la Sega Dreamcast? Los mantendremos informados...

Resident Evil para Nintendo 64

Capcom insinuó posibles rumores sobre una versión para Nintendo 64 del ya indiscutible clásico de Playstation. Estamos hablando de la aventura de acción y terror en tercera persona más vendida de todos los tiempos: Resident Evil.

Tras lo que aparentó ser un desliz de Yoshiki Okamoto a una revista japonesa llamada Dengeki Nintendo 64, este reveló que se estaría trabajando en una versión para Nintendo 64 de Resident Evil, hecho que Capcom trató de desmentir de inmediato.

Tras aclarar que: "No hay ningún anuncio que hacer por el momento, respecto de esta versión" el decepcionante anuncio volvió a revivir el rumor, ya que el vocero de prensa aclaró: "La línea de productos de Resident Evil ha sido increíblemente exitosa para Capcom, y los planes de esta son que para el futuro la mayor cantidad de audiencia pueda disfrutarlos".

Aunque la aclaración no confirma la producción del título para Nintendo 64, (que es muy probable que se titule Resident Evil 64, en un rapto de originalidad) ciertamente no la negó en absoluto. Si uno lee entre líneas lo acotado por el vocero de prensa, uno entiende que Capcom tiene mucho que ganar y poco, muy poco que perder brindándoles a los desesperados usuarios de la Nintendo, la franquicia de Resident Evil.

Ranma 1/2

- **Autora:** *Rumiko Takahashi*
- **Produce:** *Kitty Corporation*
- **Origen:** *Japón*

Si los rumores se confirman, a partir de Marzo o Abril los que estamos abonados a la television por cable podremos disfrutar diariamente de la serie de animé (animación japonesa) más delirante y divertida de los últimos años.

La fórmula del éxito es sencilla, pero extremadamente ingeniosa: Resulta que el dueño de una de las casas de artes marciales más famosas de Japón, desea casar a una de sus tres hijas con el hijo del propietario de otro famoso dojo del mismo país, para así aunar fortunas y asegurar la perpetuidad de sus técnicas de lucha.

Pero al llegar la hora de la verdad, el prometido resulta ser una mujer y su progenitor un oso panda de casi dos metros de altura!

Y ahora vienen las explicaciones , porque este malentendido debe ser aclarado como corresponde: El protagonista de la historia, Ranma Saotome, había decidido poner a prueba la fuerza y habilidad de su padre desafiándolo a pelear en un lugar de combate muy particular : Los lagos malditos de China.

Si alguno de los dos resulta vencido y cae al agua, sufrirá en persona la maldición que le toque en suerte. Ranma es el primero en perder y su cuerpo apuesto y varonil se ve transformado en el de una chica no menos atractiva, apenas su piel entra en contacto con las frías aguas del lago de la doncella ahogada.

Por suerte o desgracia el cambio es sólo físico y su personalidad no se ve afectada en lo más mínimo.

Su padre, que tampoco se salva, cae en el lago del Oso Panda ahogado y ya pueden ustedes imaginarse cuál es el destino que le espera.

Pero no todo es tan malo porque existe una forma de contrarrestar los efectos de la maldición, y esa es mojándose nuevamente el cuerpo con agua bien caliente.

Claro que cualquier gotita del fresco y fluído elemento los volverá a transformar en chica y panda respectivamente, algo que merced a las situaciones a las que estarán expuestos, ocurrirá más veces de las que se puedan imaginar.

Para complicar aún más las cosas, Ranma y Akane (la hija prometida) no quieren casarse ni ahí , y habrá más de un compañero de colegio que al ver a nuestro héroe (o heroína), no dudará en declararle su amor y perseguirlo hasta los confines del mundo.

Con el tiempo otros personajes se agregan, la mayoría de ellos también víctimas de las más diversas maldiciones, lo cual hacen que la diversión no decaiga en lo más mínimo.

La animación de los capítulos es muy buena (sobre todo los primeros) aunque es de esperar que la versión que darán en nuestro país sufra todo el peso de la censura, sobre todo en las escenas donde la mayoría de las chicas (Ranma incluído) aparecen desnudas.



The Art of the SNK World

Los fanáticos de los camareros camorreros de SNK tienen una buena noticia, ya que han llegado hasta nuestras tierras los dos libros de arte que recogen las ilustraciones, afiches publicitarios y diseños de personajes de los juegos más emblemáticos de esta casa, en particular de Samurai Spirits, Garoundensetsu (en todas sus encarnaciones), Fatal Fury y por supuesto The King of Fighters, cosechas '94 en adelante.

Ambos ejemplares tienen una calidad de impresión y colorido sobresaliente, el segundo volumen incluye un póster desplegable que es imperdible tanto para los fanáticos de estos fichines como para los amantes del arte en general.

Los que tiran más para el lado de Capcom, ¡A no desesperarse que tampoco falta material! Los libros de Capcom Illustrations, aunque difíciles de conseguir, suelen aparecer esporádicamente por las vidrieras de las comiquerías más prestigiosas de la capital.





Dragon Ball: Guía de Personajes

Por fin ha reaparecido el libro más buscado por los fanáticos de la serie que ha revolucionado la historia del animé en nuestro país, se trata de la más completa guía de personajes de Dragon Ball, Dragon Ball Z y Dragon Ball GT, un compendio de todos los super guerreros (y otros no tanto) salidos de la mente y pluma de Akira Toriyama y sus secuaces.

Desde Mr Popó hasta Vegeta Baby, nadie queda afuera de este manual de referencia sobre poderes, técnicas, combates, procedencias y experiencias de tus héroes favoritos y de sus enemigos más terribles.

Totalmente en castellano y rebozante de información, ¡para demostrar tu poder y aguante estudiándote cada página de memoria!



Masakazu Katzura 4 Side Illustrations

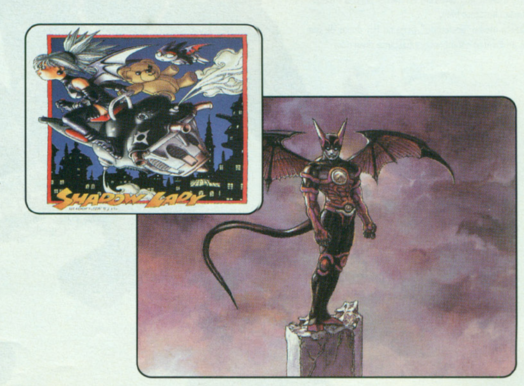
Por fin un libro de arte que compila todas las ilustraciones del creador y dibujante de Video Girl Ai, DNA 2, Shadow Lady, I's y tantos otros éxitos en nuestro país como en Japón.

A decir verdad no se trata de un solo libro sino de tres, presentados en un lujoso estuche que hace honor a una impecable edición.

Para los que no conocen a Katsura les recomendamos hacerse con algunos ejemplares de las historietas arriba mencionadas (las tres primeras se encuentran traducidas al castellano) para que comprueben el por qué de la popularidad de este autor, dibujante de las mejores minusas que supo dar el manga (historietas japonesas).

Como dato anecdótico y para que les sirva de incentivo les comento que este artista compartió su taller de trabajo junto con el ahora mítico Akira Toriyama, y más de una vez intercambiaron ideas y dibujos al punto de ser Katsura quién le propusiera al 'Tori ' la idea de fusionar personajes para hacerlos aún más poderosos.

Teniendo en cuenta lo que hemos disfrutado con esta ocurrencia, podemos saldar nuestra deuda con Masakazu leyendo algunas de sus obras, ¿no les parece?







Ghost in the Shell

Tycom en USA nos brinda la oportunidad de tener una de las figuras basadas en el animé "Ghost in the Shell", que en este caso es la Mayor Kusanagi, y que vale la pena aclarar que nadie debe tomar en serio, ya que la minusa está bastante en tarlipes. O si la toman en serio, tampoco le deben prestar demasiada atención a lo que dice. Dos figuras de Kusanagi más el robot Fujikoma ya están disponibles.

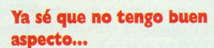


Furby phone home...

Este bizarro muñeco es en este momento uno de los juguetes más solicitados en los States. Su aspecto nos hace acordar a los Gremlins, pero no es por eso que la gente enloquece por él, sino por cómo se puede interactuar con esta bola de pelo, que tiene en su cerebro algo parecido a un Tamagotchi.

¿Qué podemos hacer con Furby? (ese es su nombre) Bueno, para empezar podemos colocarlo frente a otro Furby, y los animalitos de Dios comenzarán a cantar y a "charlar", hasta que la muerte (o el dueño) los separe. Y para no aburrirnos, tiene en su vocabulario una combinación de más de 200 palabras, mezcla de inglés y de "furby", su lengua natal. (?) Esto hace que el chobi dispare más de 800 frases, que vaya a saber uno que sentido tienen, pero al menos suenan bastante bien.

Parece medio "acelerado", pero no hay dudas de que es un invento asombroso, y bastante divertido.



Ya sé que no tengo buen aspecto...

Nuevamente la fábrica chinesca del señor Todd Mc Farlane nos sorprende con este nuevo bichejo, que luce algo torturado y bastante desarreglado, además de tener cara de muy pocos amigos.

El monstruillo en cuestión no es otro que The Heap, y viene al pelo para comentarles algo acerca de su hacedor.

Cualquiera que se haya dado una vuelta recientemente por alguna comiquería del país, verá la inmensa cantidad de juguetes que la compañía de Todd fabrica, y la indiscutible calidad de los mismos.

Sus orígenes se remontan al año 1994, cuando sacó a la venta la línea de Spawn, un cómic archifamoso en los Estados Unidos, que ya tiene una película en su haber (muy mala, por cierto) y varios videos animados de mejor elaboración.

Por supuesto, la calidad de estos juguetes fue notable y marcó un cambio significativo en el mercado.

Ahora McFarlane Toys es la compañía líder, y de a poco las otras jugueteras se van dando cuenta de que deben seguir los pasos de McFarlane si quieren subsistir en este segmento tan competitivo.







PLASTIC. EXPLOSIVE.
METAL GEAR SOLID

Metal Gear Solid

Como no podía ser de otra manera, después del éxito arrollador del Metal Gear Solid para Playstation, era lógico que hicieran su aparición los muñecos del juego. La buena noticia es que los está fabricando el capanga de McFarlane, así que como se podrán imaginar, los muñecos no podrían estar mejor hechos.
La línea de juguetes incluye a Solid Snake, Liquid Snake, Merryl Silverburgh, Revolver Ocelot, Vulcan Raven, Sniper Wolf (que buena que está la guacha), Psycho Mantis y el cyborg ninja de FOX-HOUND, que como todos saben está re-loco.
Como siempre, los detalles han sido cuidados al máximo en la línea, para que se den una idea, Solid Snake tiene 10 puntos de articulación, y viene con la canchera bandana, una pistola con un láser y un silenciador removibles, un rifle, el lanza-granadas, la máscara de gas, los anteojos de visión nocturna y los explosivos C4.
Ah! Arriba de este texto les mostramos el aviso que publicó McFarlane Toys en USA, que si tuviste la suerte de jugar al juego, te deja como loco para ver donde comprar estos juguetitos endemoniados.

DVD MANIA

Fechas de salidas estimadas de películas en formato DVD en USA.

FEBRERO
- John Carpenter's Vampires
- Kingpin
- Snake Eyes
- The Fisher King
- The Prophecy
- The Evil Dead: Special Edition
- Another 48 Hours

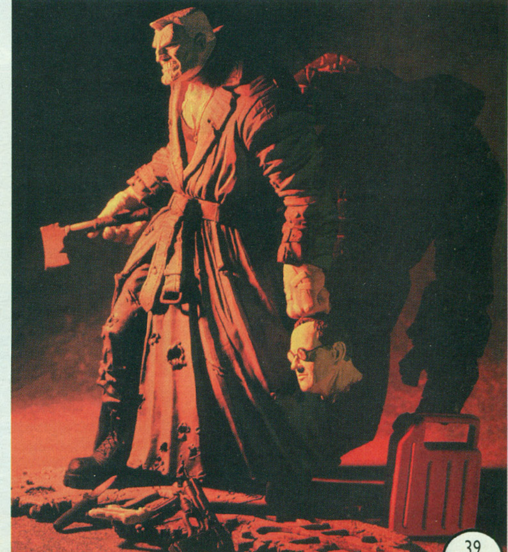
MARZO
- A Fish Called Wanda
- Broken Arrow
- Die Hard 1/2/3
- Speed 2
- Volcano
- Hudson Hawk
- 12 Monkeys
- Apollo 13
- The Nutty Professor
- Bride of Chucky
- Rugrats: The Movie
- The Pink Panther
- Armageddon: Special Edition



John Carpenter's Vampires

La Ciudad Pecaminosa

Mc Farlane Toys (quien otro si no) anunció que en este mes va a poner en venta en USA una nueva línea de juguetes basados en el cómic de Frank Miller; Sin City. El primer juguete en dar la cara es MARV, que como podrán ver en la foto está realmente impresionante. Para no ser menos que las otras líneas de chiches, MARV viene con una gran cantidad de accesorios, que también se pueden ver en la foto, así que para qué se los vamos a estar detallando. Lo más probable es que cuando lean estas líneas este juguete esté disponible en todas las comiquerías del país, así que si les gusta yo les recomendaría que lo vayan reservando, si se puede.



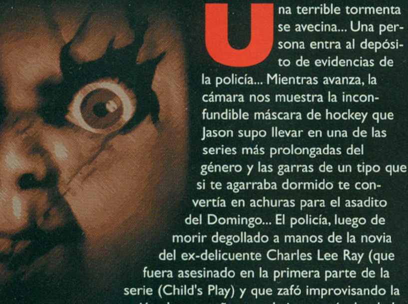
Movie World

reseñas de peliculas inolvidables y de otras no tanto

Por Maximiliano Peñalver y Martín Varsano

La Novia de Chucky

- **Dirección:** *Ronnie Yu*
- **Edita:** *Universal*
- **Año:** *1998*





Una terrible tormenta se avecina... Una persona entra al depósito de evidencias de la policía... Mientras avanza, la cámara nos muestra la inconfundible máscara de hockey que Jason supo llevar en una de las series más prolongadas del género y las garras de un tipo que si te agarraba dormido te convertía en achuras para el asadito del Domingo... El policía, luego de morir degollado a manos de la novia del ex-delicuente Charles Lee Ray (que fuera asesinado en la primera parte de la serie (Child's Play) y que zafó improvisando la posesión de un muñeco en la juguetería donde lo boletearon) se da cuenta de que ser corrupto en una película yankee lleva indefectiblemente a la muerte, y nosotros que La novia de Chucky no va a ser una secuela común y corriente.

Tiffany (Jennifer Tilly) desea a toda costa reencontrarse con su amado, es por eso que tras recuperar el muñeco donde alguna vez estuvo su alma, se dirige a su casa rodante para intentar (mediante un libro de magia negra para principiantes), devolver a la vida al pedazo de plástico.

Por supuesto, lo logra y tras unos problemitas de pareja, la mina termina en el cuerpo de una muñequita, con lo que se conforma la primera pareja de asesinos plásticos de la historia del cine de terror.

Los muñecos, sobre todo las expresiones de sus caras, son impresionantes. Con el avance de la tecnología, no es de extrañar que 10 años después de la primera parte, realmente este aspecto sea muy superior. Lo más interesante de todo es que Chucky y ahora su novia, siguen siendo a la hora de filmarlos, generalmente muñecos, con pocos objetos animados por computadora, ni siquiera para los planos generales. Y lo que seguramente debe haber sido un trabajo endemoniado para los titiriteros, se paga con creces cuando uno ve la película. Después de todo, lo más destacable es que Chucky y Tiffany "parecen" ser muñecos vivos o poseídos, y en ningún momento dejamos de verlo como tales.



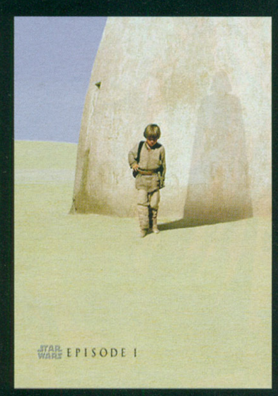




La novia de Chucky es una película imperdible para los seguidores de la serie, es sin dudas, a mi criterio la mejor de las cuatro, y con un sentido del humor llevado como pocas veces se vio en una película de este género.

Star Wars Episode I: The Phantom Menace

- **Dirección:** *George Lucas*
- **Edita:** *20th Century Fox*
- **Año:** *1999*



Esta es sin duda LA PELICULA esperada por muchos hace mucho tiempo. Si no vivís en la Tierra, o si estuviste encerrado en un búnker los últimos años, te contamos que es un nuevo film basado en el mundo de Star Wars, el primero de una nueva trilogía que sucede cuarenta años antes de la Star Wars original. La historia de la trilogía contará con lujo de detalles la vida de Anakin Skywalker, el padre de Luke, mejor conocido como Darth Vader.

En The Phantom Menace (o la Amenaza Fantasma) viviremos el apogeo de los jedi, la creación de C3PO, y la primera reunión de Anakin con quien será su maestro, Obi Wan Kenobi (protagonizado por Ewan Mc Gregor). También podremos ver un Yoda más joven (auqnue igual no se ve tan pendex, debe tener como 100.000 años), y varias peleas con los ya famosos sábles láser, obejtos de colección en las primeras películas, pero en este film arma reglamentaria de todo buen Jedi.

En Estados Unidos, para variar, los fans medio enfermitos pagaban la entrada al cine para ver el avance y después se iban. En USA se estrena antes, y nosotros la vamos a ver por aquí el 6 de Julio de este año.





Los especiales de este mes:

Street Fighter Alpha 3

Este juego, no sólo es la mejor conversión que Capcom ha hecho hasta el momento, sino que la versión de Playstation supera ampliamente al original, cosa que no nos esperábamos y por ese motivo hemos decidido incluir una guía con todos los movimientos, secretos y trucos, para que no se pierdan nada de nada.



Páginas 42 a 51

Zelda: Ocarina of Time

Poco se puede decir de este juego tan maravilloso de Nintendo, excepto que la mejor forma de acompañar a Link en sus aventuras es a través de esta guía, que armamos para que descubras todos los secretos del Zelda: Ocarina of Time.

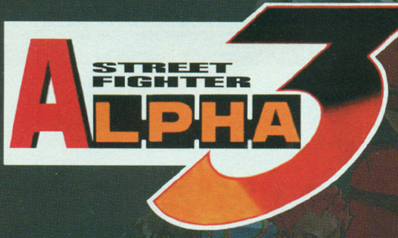
En este número te brindamos la primera parte de la guía, que por cuestiones de espacio va a estar dividida en tres capítulos.



Páginas 52 a 58

Trucos:

Asteroids — 59
Street Fighter Collection 2 — 59
Moto Racer 2 — 59
Uprising X — 59
Formula 1 '98 — 59
Need for Speed 3: Hot Pursuit — 60
Apocalypse — 60
Small Soldiers — 61
Dragon Seeds — 61
Spyro The Dragon — 61
Oddworld Abe's Exoddus — 61

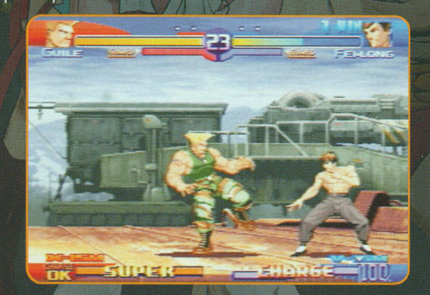


Esta es la primera vez que una conversión para Playstation sale casi al mismo tiempo que el título original de salón y seguramente para muchos, éste es uno de los juegos de pelea más esperados de los últimos tiempos.
Este juego, no sólo es la mejor conversión que Capcom ha hecho hasta el momento, sino que la versión de Playstation supera ampliamente al original, cosa que no nos esperábamos y por ese motivo hemos decidido incluir una guía con todos los movimientos, secretos y trucos, para que no se pierdan nada de nada.

Finalmente los muchachos de Capcom se han puesto las pilas y parece ser que están dispuestos a demostrar que también pueden ser los líderes de este género en Playstation y con este título no me cabe la menor duda de que van por buen camino.

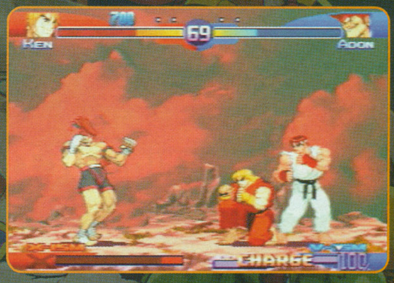
Se vino con todo

Para empezar, voy a comentarles cuales son las principales diferencias por las cuales esta versión está muy por encima de la original y que sin duda son la causa del arrasador éxito que este título está teniendo en todo el mundo.
En primer lugar y como punto más importante, la versión de Playstation de Street Fighter Alpha 3, también conocido con el nombre de Street Fighter Zero 3 (en su versión japonesa) tiene un total de 31 personajes seleccionables más 3 luchadores ocultos (que también pueden ser usados por los jugadores), contra los 28 personajes del original, 2 de los cuales están ocultos (July y Juni), que en el caso de la versión de Playstation aparecen en el menú de selección junto con todos los demás.
Otra novedad importante es que el rumor que apareció en la nota del número anterior, que decía que posiblemente esta versión tendría una serie de personajes exclusivos que no aparecerían en el arcade de salón, es real y estos personajes son: Dee Jay, T.Hawk y Fei Long, quienes estarán a nuestra disposición desde el principio y además tendremos nuevamente entre nosotros a Guile, quién es uno de los tres personajes ocultos.



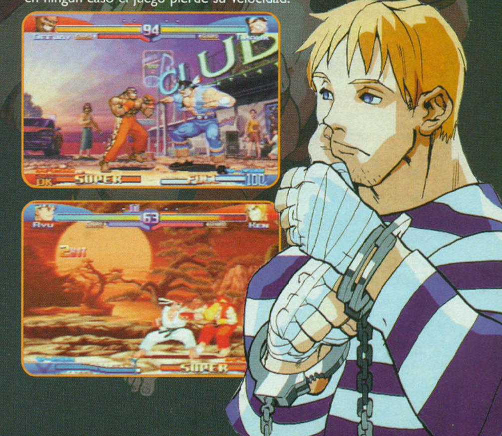
Más opciones que ningún otro

Una de las características más sobresalientes de Street Fighter Alpha 3 es la gran cantidad y variedad de modos de juego que podremos encontrar y que automáticamente lo convierten en una opción obligatoria para todos los fanáticos de este género.
Además de los tres estilos de combate que podremos elegir para cada personaje, tendremos una serie de nuevas modalidades (exclusivas de esta versión), que nos permitirán hacer cosas como por ejemplo: Seleccionar 3 luchadores diferentes y hacer combates por equipos al estilo de los King of Fighters, pelear utilizando dos personajes distintos a la vez contra uno de la máquina y muchas otras cosas más, que se las iré comentando en detalle en las páginas que siguen.



Los gráficos

Gráficamente, Street Fighter Alpha 3 sigue teniendo el mismo estilo de todos los títulos de la serie "Alpha", aunque con notables mejoras y una calidad muy superior.
En este caso los personajes tienen casi todos los cuadros de animación que se pueden ver en el original y sólo se han suprimido algunos pocos cuadros en algunas animaciones secundarias, como por ejemplo: las poses del que resulta ganador o los movimientos que hacen al estar parados en el lugar, aunque les puedo asegurar que eso practicamente ni se nota.
Por otro lado les quiero aclarar que cuando los personajes que se enfrentan son los mismos, las animaciones de cada uno de ellos están completas y son idénticas a las del original, lo mejor de todo es que en ningun caso el juego pierde su velocidad.

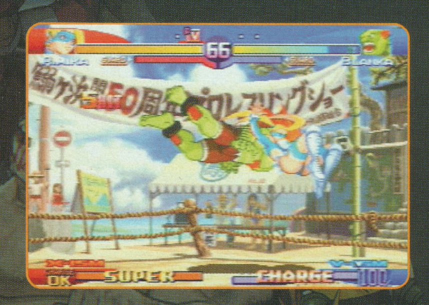


El sonido

En este punto, Street Fighter Alpha 3 tampoco se queda atrás ya que en esta versión podremos escuchar todos los efectos y voces tal cual están en el original.
La música también tiene una muy buena calidad y podremos encontrar una buena variedad de temas, aunque ya se imaginarán que este no es el punto más sobresaliente del juego.

La dificultad

Este juego tiene un sistema de inteligencia artificial que se desenvuelve estupendamente y en los niveles más avanzados, los oponentes controlados por la máquina pueden llegar a ser muy buenos.
Afortunadamente tenemos la posibilidad de graduar la dificultad y hacer que el juego sea accesible hasta para los más principiantes.



El juego por dentro

De aquí en adelante voy a describirles las principales opciones del juego, para que cómo funcionan y cómo aprovecharlas mejor.

Diferentes estilos

Este juego, introduce por primera vez en la serie "Alpha", tres estilos de combate diferentes que podrán ser seleccionado una vez que hayan elegido al personaje con el que van a combatir.
En cada uno de estos estilos, los luchadores tendrán diferentes movimientos, ataques especiales, ventajas y desventajas.
Estos estilos son:

A - ISM
Estilo Normal

En la versión japonesa, este estilo lleva el nombre de **Z-ISM**, pero funciona igual que en la versión americana.
En este modo tendrán una barra de "Super Combos" dividida en 3 secciones, lo que les permitirá elegir la potencia que le van a dar a su super-combo, esto podrán hacerlo haciendo el movimiento que corresponda al personaje que eligieron y presionando los botones de trompada o patada débil para usar 1 nivel, los de intensidad media para usar 2 y los de mayor fuerza para usar los 3 niveles de la barra.
La segunda característica de este estilo es que el tamaño de la barra que indica la resistencia para cubrirse (es la barra pequeña que está debajo del medidor de energía) varía de acuerdo al personaje que elijan.

X - ISM
Estilo Simple

En este estilo, la barra de "Super Combos" tiene un solo nivel y se carga de una forma un tanto más lenta que cuando están usando el A-ISM, pero a cambio de eso, cuando un personaje usa este estilo todos sus golpes ya sean patadas, trompadas ataques especiales y super-combos quitan más energía que en cualquiera de los otros dos modos, además tendrán una barra indicadora de resistencia más larga.
La desventaja de este estilo es que los personajes que lo usen no podrán cubrirse estando en el aire y perderán más energía que en los demás estilos cuando reciban un golpe.
Por otra parte los personajes sólo pueden usar una sola clase de "Super-Combo" cuando están en este estilo.

V - ISM
Estilo Variable

En este modo la barra de "Super Combos" se carga mucho más rápidamente que en los demás estilos y lo mejor es que no hay que hacer ninguna secuencia especial para activarlo, basta con presionar al mismo tiempo un botón de **trompada** y uno de **patada**.
Al activar la barra de "Super Combos" el personaje que estén usando estará acompañado por una serie de sombras que harán lo mismo que ustedes y durarán hasta que la barra de "Super Combos" se vacíe o reciban un golpe, además van a poder armar secuencias de golpes usando cualquier botón.
La desventaja que tiene este modo es que los personajes que lo usan, quitan menos energía al golpear.

Los modos de juego

Arcade Mode

Este modo es el mismo que tiene la versión de salón, con la única diferencia que aquí van a tener más personajes para elegir, incluyendo a Juni y July (dos de las enemigas finales en el arcade original).
En la pantalla de selección de personajes van a ver 6 casilleros blancos y en la opción "Entry Mode" voy a explicarles cómo usarlos.

Vs. Mode

Esta es la clásica opción para jugar uno contra otro y la diferencia que hay entre jugar de a dos en este modo y hacerlo en el "Arcade Mode", es que aquí van a tener una tabla de puntuaciones.

Training Mode

En esta modalidad tendrán que elegir al personaje con el que deseen practicar y además les tocará elegir un oponente.

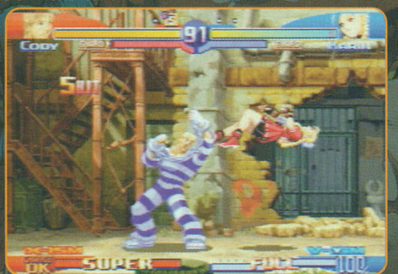
Al presionar el botón de **"Start"**, aparecerá un menú en el que van a poder elegir cosas como por ejemplo: La clase de acciones que quieren que haga su rival, el nivel de la barra de "Super-Combos", mostrar con símbolos en pantalla, los movimientos que vayan haciendo, etc.

World Tour

Sin duda esta es la opción más interesante, en el caso de que jueguen solos. En esta modalidad van a comenzar con el personaje que hayan elegido y podrán ver un mapa en donde podrán seleccionar distintos países para ir a combatir.

La gran diferencia que tiene este modo con respecto a todos los demás, es que a medida que vayan completando los distintos lugares que podrán visitar irán ganando más experiencia y su personaje subirá de nivel, con lo que poco a poco recibirán nuevas habilidades especiales, que luego podrán elegir desde el menú de **"Setup"**.

Al principio, lo único que van a poder hacer con el menú de **"Setup"** es cambiar el estilo de pelea y la velocidad del combate, pero más adelante ésta opción se convertirá en la más importante de todo el "World Tour".



Presten mucha atención a esto, porque esta modalidad tiene un par de sorpresas en sus etapas más avanzadas y si los agarran desprevenidos pueden llegar a recibir una enorme paliza.

En algunos países, les tocará enfrentar un combate especial en el que tendrán que atacar al contrario de una forma diferente, porque al golpearlo normalmente verán que no le causan ningún daño(esto pasa generalmente en los lugares que al señalarlos, tienen una aclaración que dice **"Hyper Type"** o **"Power Type"**).

Cuando eso les suceda, primero fíjense que sobre la barra de "Super Combos" del oponente habrá un cartel que les estará indicando qué es lo que tienen que hacer para poder afectarlo y en base a eso van a tener que configurar a su personaje, aquí debajo les voy a mostrar cómo atacar, de acuerdo a la indicación que vean en pantalla.

1- Combo: Sólamente podrán dañar a estos enemigos al colocarle 3 o más glopes seguidos.
Si prefieren no arriesgarse demasiado, pueden intentar esquivar los ataques de estos enemigos y tratar de ganarles por tiempo porque ellos siempre empezarán la pelea con menos energía que ustedes.
2- Super Combo: Para estos enemigos, obviamente sólo van a tener que usar Super-Combos así que asegúrense que su personaje esté usando los estilos **A-ISM** o **X-ISM**
3- Original Combo: Estos oponentes por lo general son bastante fáciles y en este caso va a ser necesario que usen el estilo **V-ISM**.
4- Time Attack: En estos combate pueden usar el estilo que quieran, pero van a tener que encargarse del contrario lo más rápido posible, porque tendrán muy poco tiempo.
5- Guard Crush Mission: Estos son las peleas más difíciles porque solamente podrán afectar a su enemigo si logran que su barra de resistencia al bloqueo, se agote.
Para estas peleas pueden usar cualquier estilo.

Las habilidades especiales en el World Tour (ISM Plus)

Este es un listado de las habilidades especiales que irán ganando a medida que suban de nivel, junto con una breve explicación de lo que hacen, recuerden que sólo tendrán tres casilleros disponibles para poder asignarlas, así que vean esto con cuidado porque las que están en rojo ocupan dos lugares.

Para evitar que se confundan, quiero aclararles nuevamente que en la versión Japonesa, todos los nombres que aquí llevan la palabra **"Alpha"** en su lugar tendrán la palabra **"Zero"**, por ejemplo: El **Alpha Combo** de la versión Americana, en la Japonesa se llamará **Zero Combo** y así en adelante, sólo es cuestión de acostumbrarse.

Guard Power Plus: Tendrán más resistencia durante el bloqueo.
Air Guard: Podrán bloquear en el aire (sólo sirve en **X-ISM**).
Gauge Plus: La barra de "Super Combos" se recarga sola.
Hard Body: El personaje no queda mareado cuando recibe muchos golpes.
Alpha Counter Plus: Causarán más daño al hacer un "Alpha Counter" (vean las técnicas generales).
Auto Guard: El personaje se cubre automáticamente cuando no está atacando.
Infinite Guard: El medidor de resistencia es infinito.
Alpha Cancel: Es posible interrumpir un movimiento común y haciendo uno especial.
Super Alpha Cancel: Es posible interrumpir un movimiento especial haciendo un Super Combo.
Super Guard: El personaje no recibe daño al bloquear ataques especiales.
Damage Plus: El enemigo pierde más energía al bloquear ataques especiales.
Original Combo: Es posible hacer "Original Combos" estando en los estilos **A-ISM** y **X-ISM**, no sirve al estar en **V-ISM**.
Alpha Combo: Es posible hacer golpes comunes más seguido.

Power Balance: Esta opción está en la parte de más abajo del menú de "Setup" y no pertenece al "ISM Plus", pero les va a servir para variar la fuerza o la resistencia de sus personajes.
Traten de grabar el juego en cuanto puedan, porque los personajes que hayan usado en el "World Tour", podrán usarlos en las demás modalidades con el nivel de experiencia que tenga y con todas las habilidades especiales que hayan conseguido.

Entry Mode

Esta es la opción con la que podrán usar los personajes del "World Tour" en los demás modos de juego, todo lo que tienen que hacer es cargar ("load") al personaje que quieran transferir y grabarlo ("save") en cualquiera de las seis posiciones que están vacías y que corresponden a los casilleros blancos de la pantalla de selección, cuando lo

hayan hecho podrán ver que en la pantalla de selección, el personaje que acaban de asignar llevará el número del recuadro que usaron para grabarlo y eso les servirá para distinguirlo de los demás.

PocketStation

Lo único que sabemos acerca de esta opción es que sirve para poder utilizar a los personajes del "World Tour" en el PocketStation, pero como por ahora no hay ninguno disponible no tuve la oportunidad de probarla, igualmente en cuanto haya novedades los mantendré al tanto.

Los modos secretos

Team Battle

Para conseguir esta opción van a tener que jugar en la modalidad **"World Tour"** y cuando logren ganar varios niveles de experiencia quedará habilitada automáticamente.
En este modo van a poder jugar uno contra otro y tendrán la posibilidad de competir con equipos de tres personajes tal y como en la saga de los King of Fighters.

Survival Mode

Esta opción se consigue de la misma forma que la anterior, pero en este caso van a tener que conseguir algunos niveles más.
En esta modalidad van a tener varias opciones, pero la característica que tienen todas en común es que las peleas son de un solo "round" y la barra de energía se recargará de acuerdo al puntaje que hayan hecho en esa pelea, lo que significa que no siempre van a empezar el combate siguiente con el tanque lleno.

Dramatic Battle

Acá la cosa se complica un poco, porque para conseguir esta opción van a tener que terminar el juego en la modalidad **"Arcade Mode"**, pero con la dificultad puesta en 7 o en 8.
En este modo van a competir usando 2 personajes al mismo tiempo contra uno de la máquina y en el caso de que sólo juegue una persona, el segundo jugador también estará controlado por la máquina.
Al principio nada más podrán elegir a dos equipos, el primero estará formado por Ryu y Ken mientras que en el segundo estarán Juli y Juni. Cuando logren terminar este modo con ambos equipos en dificultad 8, aparecerán dos nuevas variantes dentro de este modo que son: **Dual Battle** y **Dramatic Battle** en las cuales podrán elegir a cualquier luchador.

Final Battle

Esta opción se consigue junto con la anterior al terminar el juego en "Arcade Mode" con dificultad 7 u 8.
Aquí solamente van a pelear contra M.Bison (llamado Vega en la versión ponja) y les servirá en el caso de que quieran ver las secuencias finales de todos los personajes sin tener que pelear contra todos los demás rivales.
Si quieren pelear contra Shin Akuma en este modo, simplemente mantengan presionados **L1** y **L2** mientras eligen el estilo de pelea.

"Saikyou"

Esta opción es un estilo de juego (no se confundan con los estilos de pelea) y quedará habilitada después de que el juego haya acumulado 3 horas de funcionamiento, si quieren pueden ir al menú de **"Option Mode"** y ahí van a poder ver el tiempo que llevan.
Una vez que la tengan disponible, pueden seleccionarla presionando el botón de **"Select"** hasta que aparezca, pero esto tienen que hacerlo antes de elegir al personaje.
En este modo los golpes causan menos daño sin importar el estilo de combate que usen y el tamaño de la barra de resistencia para cubrirse es mucho menor

"Mazi"

Esta opción queda habilitada al pasar las 4 horas de funcionamiento y se selecciona del mismo modo que la anterior.
Sus principales características son: El daño que causan los golpes es considerablemente mayor sin importar el estilo de pelea que usen, los luchadores de la máquina causan el doble de daño con cualquier ataque y sólo necesitan ganar un "round".

"Classical"

Esta última opción aparece tras 5 horas de funcionamiento y la pueden elegir de la misma forma que a las demás.
Sus características son: No hay barra de "Super Combos", no hay barra de resistencia para el bloqueo y Chun-Li aparece vestida como en el Street Fighter 2.

Los personajes ocultos

Antes que nada les recomiendo que traten de usar personajes que sean muy rápidos, como por ejemplo: Juli, Juni, Cammy, Fei-Long, Vega, etc. porque para llegar a los niveles de experiencia necesarios para que estos personajes aparezcan van a necesitar hacer una gran cantidad de "Perfects" (1 o 2 por país, en lo posible).
Si usan uno de estos personajes, entonces tal vez este truco les sirva: Primero hagan que el contrari caiga al piso, luego pónganse a su lado y ni bien se ponga de pié agárrenlo una y otra vez hasta que le ganen (esta es la especialidad de Juli y Juni). Obviamente para eso van a tener que arrinconarlo, pero no es muy complicado.

Guile: Lo que tienen que hacer para conseguirlo es jugar en la modalidad **"World Tour"** y llegar a la última pelea (M. Bison o Vega en el japonés) con su personaje en nivel 27 como mínimo (esta condición parece ser aleatoria), si lo logran, después de la pelea con Bison se habilitará un nuevo país en el que Guile será el último enemigo y si lo derrotan podrán elegirlo normalmente.

Evil Ryu: Si al ganarle a Guile terminan con nivel 30, entonces podrán seleccionar un nuevo país en el que el último enemigo será Evil Ryu y al igual que antes, cuando le ganen van a poder usarlo.

Shin Akuma: Para llegar a pelear con él van a tener que ganarle a Evil Ryu y quedar con nivel 31, pero además van a tener que tener ránking de **"Master"** en todos los estilos de pelea.
Tengan muy en cuenta que para llegar a ser **"Master"** en un estilo, primero van a tener que ganar 6 niveles de experiencia con el mismo **"ISM"**, pero tengan cuidado porque los **"ISM"** sólo suman puntos cuando los usan en combate, así que cuando lleguen a **"Master"** en algún estilo, cambien a cualquiera de los otros dos y no vuelvan a usar el que ya completaron a menos que sea necesario.

Si lo hacen bién, tendrán acceso al último país, en donde Shin Akuma (también conocido como Shin Gouki en la versión Japonesa) los estará esperando para bajarles los dientes en la primera oportunidad y si le ganan podrán seleccionarlo manteniendo apretado el botón **L2** y eligiendo a Akuma.

Los movimientos

Antes de empezar les sugiero que vean con cuidado estas referencias, para que después no les queden dudas.
Los comandos están puestos de este modo para evitar inconvenientes en el caso de que quieran cambiar la configuración de los botones.

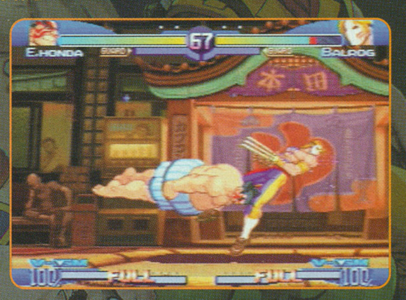
TS: Trompada Suave ("L Punch")
TM: TrompadaMedia ("M Punch")
TF: Trompada Fuerte ("H Punch")
PS: Patada Suave ("L Kick")
PM: Patada Media ("M Kick")
PF: Patada Fuerte ("H Kick")
TT: Usar dos botones de trompada (cualquiera) al mismo tiempo.
PP: Usar dos botones de patada (cualquiera) al mismo tiempo.
TTT: Usar los tres botones de trompada al mismo tiempo.
PPP: Usar los tres botones depatada al mismo tiempo.
*: Indica que el movimiento también puede hacerse en el aire.
A: Indica que el movimiento sólo puede hacerse en el estilo **A-ISM**.
X: Indica que el movimiento sólo puede hacerse en el estilo **X-ISM**.
V: Indica que el movimiento sólo puede hacerse en el estilo **V-ISM**.

Técnicas generales

Estos movimientos son los mismos para todos los personajes sin importar que estilo de pelea estén usando.

Alpha Counter: Cuando se estén cubriendo hagan **←, T+P** (de la misma intensidad) al recibir un golpe.
Agarrar: Simplemente hagan **← o → + TT** * o **← o → + PP** * cuando estén cerca de su enemigo.
"Taunt": Este movimiento sólo sirve para provocar al contrario y nada más puede hacerse una vez por "round" a menos que estén jugando con Dan, para hacerlo presionen **← o → + Select**.
"Recovery": Cuando sean golpeados fuertemente, hagan **← + TTT** para caer parados.

Tengan en cuenta que todos los movimientos que van a ver en las páginas que siguen están hechos con el personaje mirando hacia la derecha.



Guy

Movimiento / Comando	Estilo
Bushin Izuna Otoshi	X A V
↓, ↘, → + T, → + T (cerca del enemigo)	
Izuna no Hiji Otoshi	X A V
↓, ↘, → + T, + T (lejos del enemigo)	
Houzantou	X A V
↓, ↙, ← + T	
Bushin Senpuu Kyaku	X A V
↓, ↙, ← + P	
Hayagake	X A V
↓, ↘, → + P	
Hayagake: Kyuuteishi	X A V
↓, ↘, → + PS, PS (para frenarse)	
Hayagake: Kage Sukui	X A V
↓, ↘, → + PM, PM	
Hayagake: Kubikari	X A V
↓, ↘, → + PF, PF	
Hiji Otoshi	X A V
↓ + TM (solamente en el aire)	
Bushin Gokusa Ken	X A V
TS, TM, TF, PF (cerca del contrario)	
Bushin Hassou Ken	A
↓, ↘, →, ↓, ↘ + T	
Bushin Gourai Kyaku	A
↓, ↘, →, ↓, ↘ + P	
Bushin Musou Renge	X A
→, ↘, ↓, ↙, ←, →, ↘, ↓, ↙, ←, + T	



Gen

Movimiento / Comando	Estilo
Ansatsu Ken: Sou-ryuu	A V
TTT * (cambia a técnica "Mantis")	
Hyakurenkou	X A V
Presionen T repetidamente ("Mantis")	
Gekirou	X A V
→, ↓, ↘ + P ("Mantis")	
Zan'ei	X A
↓, ↘, →, ↓, ↘, → + T ("Mantis")	
Shitenshuu	A
↓, ↙, ←, ↓, ↙, ← + T ("Mantis")	
Ansatsu Ken: Ki-ryuu	A V
PPP * (cambia a técnica "Crane")	
Jasen	X A V
← (2seg), → + T ("Crane")	
Ouga	A V
← (2seg), ↗ o ↖ + P ("Crane")	
Saizu	X A V
PM sólo en el aire (patea hacia atrás)("Crane")	
Uken	A V
Presionen PF rápido en el aire ("Crane")	
Satsu Jin	X A V
↓ + PS ("Crane")	
Kouga	A
↓, ↙, ←, ↓, ↙, ← + P * ("Crane")	
Jakouha	A
↓, ↘, →, ↓, ↘ + P ("Crane")	



Dan

Movimiento / Comando	Estilo
Gadou Ken	X A V
↓, ↘, → + T	
Kouryuu Ken	X A V
→, ↓, ↘ + T	
Dankuu Kyaku	X A V
↓, ↙, ← + P * (en el aire solo sale en A V)	
Zenten Chouhatsu	X A V
↓, ↘, → + Select	
Kouten Chouhatsu	X A V
↓, ↙, ← + Select	
Shagami Chouhatsu	X A V
Presionen Select mientras están agachados	
Jump Chouhatsu	X A V
Presionen Select mientras están saltando	
ShinKuu Gadou Ken	A
↓, ↘, →, ↓, ↘, → + T	
Hisshou Burai Ken	X A
↓, ↙, ←, ↓, ↙, ← + P	
Kouryuu Rekka	A
↓, ↘, →, ↓, ↘, → + P	
Chouhatsu Densetsu	A
↓, ↘, →, ↓, ↘, → + Select	
Chouhatsu Shinwa	A
↓, ↙, ←, ↓, ↙, ← + Select (nivel 3)	
Zenten	A
↙ o ↘ + T (durante el Chouhatsu Shinwa)	



Adon

Movimiento	Comando	Versión
Rising Jaguar	→, ↓, ↘ + P	X A V
Jaguar Kick	←, ↓, ↙ + P	A V
Jaguar Tooth	↓, ↙, ← + P	X A V
Jaguar Varied Assault	↓, ↘, →, ↓, ↘ + T	X A
Jaguar Thousand	Presionen T (rápido) durante el J.Varied Assault	X A
Jaguar Assassin	Presionen P (rápido) durante el J.Varied Assault	X A
Jaguar Revolver	↓, ↘, →, ↓, ↘, → + P	A



Birdie

Movimiento	Comando	Versión
Bull Head	← (2seg), → + T	X A V
Bull Horn	Mantengan presionados TT o PP (2seg)	X A V
Murderer Chain	1 giro de 360° + T	X A V
Bandit Chain	1 giro de 360° + P	X A V
Bad Hammer	TF, ↑ (al lado del oponente)	X
The Birdie	← (2seg), →, ←, → + T	X A
Bull Revenger	↓, ↘, →, ↓, ↘, → + T o P	A



Honda

Movimiento	Comando	Versión
Hyakuretsu Harite	Presionen T repetidamente	X A V
Super Zutsuki	← (2seg), → + T	X A V
Super Hyakkan Otoshi	↓ (2seg), ↑ + P	X A V
Ooichou Nage	1 giro de 360° + T	X A V
Oni Musou	← (2seg), →, ←, → + T	X A
Fuji Oroshi	← (2seg), →, ←, → + P	A
Orochi Kudaki	2 giros de 360° + T (nivel	A



Charlie

Nash (en la versión japonesa)

Movimiento	Comando	Versión
Sonic Boom	← (2seg), → + T	X A V
Somersault Shell	↓ (2seg), ↑ + P	X A V
Knee Bazooka	← o → + PS	X
Jump Sobat	← o → + PM	X A V
Step Kick	← o → + PF	X A V
Somersault Justice	↙ (2seg), ↘, ↙, ↗, + P	X A
Sonic Break	← (2seg), →, ←, → + T	A
Crossfire Blitz	← (2seg), →, ←, → + P	A



Rose

Movimiento	Comando	Versión
Soul Spark	↓, ↘, → + T	X A V
Soul Throw	→, ↓, ↘ + T	X A V
Soul Reflect	↓, ↙, ← + T	X A V
Soul Spiral	↓, ↘, → + P	X A V
Sliding	↘ + PM	X A V
Aura Soul Spark	↓, ↙, ←, ↓, ↙, ← + T	A
Aura Soul Throw	↓, ↘, →, ↓, ↘, → + T	X A
Soul Illusion	↓, ↘, →, ↓, ↘, → + P	A



Dee Jay

Movimiento	Comando	Versión
Air Slasher	← (2seg), → + T	X A V
Double Rolling Sobat	← (2seg), → + P	X A V
Jackknife Maximum	↓ (2seg), ↑ + P	X V
Machine Gun Upper	↓ (2seg), ↑ + T (repetidamente)	X A V
Knee Shot	Salten y hagan ↘, + PS	X A V
Sobat Carnival	← (2seg), →, ←, → + P	X A
Climax Beat	↙ (2seg), ↘, ↙, ↗, + T	A
Theme of Sunrise	↙ (2seg), ↘, ↙, ↗, + P	A



Fei Long

Movimiento	Comando	Versión
Rekka Ken	↓, ↘, → + T (3 veces seguidas)	X A V
Shien Kyaku	←, ↓, ↙ + P	X A V
Rekkuu Kyaku	↓, ↘, →, ↗ + P	X V
Chokka Raku Shuu	← o → + PM	X A V
Rekka Shin Ken	↓, ↘, →, ↓, ↘, → + T	X A
Shien Renkyaku	↓, ↙, ←, ↓, ↙, ← + P	A
Ryuu Yassai	↓, ↙, ←, ↓, ↙, ← + T (cerca) (nivel 3)	A
Ryuu Shin Yassai	↓, ↙, ←, ↓, ↙, ← + T (nivel 3)	A



Ken

Movimiento	Comando	Versión
Hadou Ken	↓, ↘, → + T	X A V
Shouryuu Ken	→, ↓, ↘ + T	X A V
Tatsumaki SenpuuKyaku	↓, ↙, ← + P *	X A V
Zenpou Tenshin	↓, ↙, ← + T	A V
Zentou	↓, ↘, → + Select	A V
Shouryuu Reppa	↓, ↘, →, ↓, ↘, → + T	X A
Shinryuu Ken	↓, ↘, →, ↓, ↘, → + P, T (repetidamente)	A
Shippuujinrai Kyaku	↓, ↙, ←, ↓, ↙, ← + P (nivel 3)	A



T. Hawk

Movimiento	Comando	Versión
Condor Dive	PPP mientras están en el aire	X A V
Condor Spire	←, ↓, ↙ + T	A V
Tomahawk Buster	→, ↓, ↘ + T	X A V
Maximum Typhoon	1 giro de 360° + T	X A V
Heavy Body Press	Salten y hagan ↘, + T	X A V
Raging Typhoon	2 giros de 360° + T	X A
Canyon Splitter	↓, ↘, →, ↓, ↘, → + T	A



Blanka

Electric Thunder	X A V	Presionen **T** repetidamente
Rolling Attack	X A V	← (2seg), → + **T**
Backstep Rolling	X A V	← (2seg), → + **P**
Vertical Rolling	X A V	↓ (2seg), ↑ + **P**
Surprise Forward	X A V	**PPP** o **PPP** + →
Surprise Back	X A V	**PPP** + ←
Rock Crush	X A	← o → + **TM** (cerca del contrario)
Rock Crush 2	V	← + **TM** (cerca del contrario)
Amazon River Run	X A V	↘, + **TF**
Ground Shave Rolling	X A	← (2seg), →, ←, → + **T**
Tropical Hazard	A	↙ (2seg), ↘, ↙, ↗, + **P**, **T** o **P** (rápido)



Cammy

Spiral Arrow	X A V	↓, ↘, → + **P**
Cannon Spike	X A V	→, ↓, ↘ + **P**
Cannon Strike	V	Salten y hagan ↓, ↙, ← + **P**
Cannon Revenge	V	↓, ↙, ← + **T**
Axle Spin Knuckle	X A	→, ↘, ↓, ↙, ←, + **T**
Hooligan Combination	X A V	↓, ↘, →, ↗ + **T**
Fatal Leg Twister	X A V	↓, ↘, →, ↗ + **T** y → + **P** (para agarrar)
Cross Scissor Pressure	X A V	↓, ↘, →, ↗ + **T** y ↘ + **P** (para agarrar)
Spin Drive Smasher	X A	↓, ↘, →, ↓, ↘, → + **P**
Reverse Shaft Breaker	A	↓, ↙, ←, ↓, ↙, ← + **P**, **T** o **P** rápido
Killer Bee Assault	A	↙ (2seg), ↘, ↙, ↗, + **P** (nivel 3)



Cody

Bad Stone	X A V	↓, ↘, → + **T** (mantenerlo presionado)
Fake Throw	A V	↓, ↘, → + **Select**
Ruffian Kick	X A V	↓, ↘, → + **P**
Criminal Upper	X A V	↓, ↙, ← + **T**
Bad Spray	X A V	←, ↙, ↓ + **T** (cuando sean derribados)
Knife Hiroi	X A V	↓ + **TT** (para levantar un cuchillo)
Knife Kougeki	X A V	Presionen **P** * (con el cuchillo)
Knife Nage	X A V	↓, ↘, → + **P** (con el cuchillo)
Final Destruction	X A	↓, ↘, →, ↓, ↘, → + **T**
Dead End Irony	A	↓, ↘, →, ↓, ↘, → + **P**



Dhalsim

Yoga Fire	X A V	↓, ↘, → + **T**
Yoga Flame	A V	→, ↘, ↓, ↙, ←, + **T**
Yoga Flame 2	X	←, ↙, ↓, ↘, → + **T**
Yoga Blast	A V	→, ↘, ↓, ↙, ←, + **P**
Yoga Blast 2	X	←, ↙, ↓, ↘, → + **T**
Yoga Escape	A V	←, ↓, ↙ + **P** (cuando sean derribados)
Yoga Teleport	X	→, ↓, ↘ o ←, ↓, ↙ + **PPP** o **TTT**
Yoga Teleport 2	A V	→, ↓, ↘ o ←, ↓, ↙ + **PPP** o **TTT** *
Yoga Shock	A	←, + **TS** (mantenerlo presionado)
Drill Zutsuki	X A V	Salten y hagan ↓ + **TF** o ↓ + **P**
Kuuchuu Miyuu	A V	Salten y presionen **Select** (1 vez por round)
Yoga Tempest	X A V	←, ↙, ↓, ↘, →, ←, ↙, ↓, ↘, →+ **T**
Yoga Stream	A	↓, ↙, ←, ↓, ↙, ← + **T**
Yoga Inferno	A	↓, ↘, →, ↓, ↘, → + **T**
Yoga Strike	A	↓, ↘, →, ↓, ↘, → + **P**



Zangief

Double Lariat	X A V	**TTT**
Quick Double Lariat	X A V	**PPP**
Screw Piledriver	X A V	1 giro de 360° + **T**
Flying Powerbomb	X A V	1 giro de 360° + **P**
Atomic Suplex	X A V	1 giro de 360° + **P** (cerca del contrario)
Banishing Flat	X	→, ↓, ↘ + **T**
Banishing Flat 2	A V	↓, ↙, ← + **T**
Body Press	X A V	Salten y hagan ↓ + **TF**
Double Knee Drop	X A V	Salten y hagan ↓ + **PS** o ↓ + **PM**
Headbutt	X A V	Salten y hagan ↑ + **TF**
Headbutt 2	X A	→ + **TF**
Headbutt 3	V	→ + **TM**
Russian Kick	X A V	↙+ **PF**
Final Atomic Buster	X A	2 giros de 360° + **T**
Aerial Russian Slam	A	↓, ↘, →, ↓, ↘, → + **P**



Akuma

Gouki (en la versión japonesa)

Gou Hadou Ken	X A V	↓, ↘, → + **T**
Zankuu Hadou Ken	X A V	↓, ↘, → + **T** (en el aire)
Shakunetsu Hadou Ken	X A V	→, ↘, ↓, ↙, ←, + **T**
Gou Shouryuu Ken	X A V	→, ↓, ↘ + **T**
Tatsumaki Zankuu Kyaku	X A V	↓, ↙, ← + **P** *
Zenpou Tenshin	A V	↓, ↙, ← + **T**
Ashura Senkuu	X A V	→, ↓, ↘ o ←, ↓, ↙ + **PPP** o **TTT**
Hyakki Shuu	A V	↓, ↘, →, ↗ + **T**
Hyakki Gou Shou	A V	↓, ↘, →, ↗ + **T, T** (cerca del contrario)
Hyakki Gou Sen	A V	↓, ↘, →, ↗ + **T,P** (cerca del contrario)
Tenma Kuujin Kyaku	X A V	Salten hacia adelantey hagan ↓ + **PM**
Zugai Hassatsu	X A V	→ + **TM**
Messatsu Gou Shouryuu	A	↓, ↘, →, ↓, ↘, → + **T**
Tenma Gou Zankuu	A	↓, ↘, →, ↓, ↘, → + **T** (en el aire)
Messatsu Gou Hadou	A	→, ↘, ↓, ↙, ←, →, ↘, ↓, ↙, ←, + **T**
Shun Goku Satsu	X A	**TS, TS,** →, **PS, TF** (háganlo rápido) (nivel 3)



Chun-Li

Movimiento	Versiones	Comando
Kikou Ken	A V	↓, ↘, → + T
Sen'en Shuu	A V	↓, ↙, ← + P
Hyakuretsu Kyaku	X A V	Presionen P repetidamente
Tenshou Kyaku	A V	↓ (2seg), ↑ + P
Sou Hakkei	X	← (2seg), → + T
Spinning Bird Kick	X	← (2seg), → + P *
Kikou Shou	A	↓, ↘, →, ↓, ↘, → + T
Senretsu Kyaku	X A	← (2seg), →, ←, → + P
Hazan Tenshou Kyaku	A	↙ (2seg), ↘, ↙, ↗, + P



Rolento

Movimiento	Versiones	Comando
Patriot Circle	X A V	↓, ↘, → + T (3 veces seguidas)
Stinger	X A V	→, ↓, ↘ + P y luego T o P
Mekong Delta Attack	X A V	TTT y luego T rápidamente
Mekong Delta Escape	X A V	↓, ↙, ← + P y luego T repetidamente
Mekong Delta Air Raid	X A V	↓, ↙, ← + P y luego P repetidamente
Spike Rod	X A V	Salten y hagan ↓ + PM (repetidamente)
Take No Prisoner	X A V	↓, ↘, →, ↓, ↘, → + T
Steel Rain	A	↓, ↘, →, ↓, ↘, → + P
Mine Sweeper	A	↓, ↙, ←, ↓, ↙, ← + T



Sodom

Movimiento	Versiones	Comando
Jigoku Scrape	X A V	↓, ↘, → + T
Butsumetsu Buster	X A V	1 giro de 360° + T
Daikyou Burning	X A V	1 giro de 360° + P
Shiraha Catch	X A V	→, ↓, ↘ + P
Yagura Reverse	X A V	←, ↓, ↙ + P
Tengu Walking	X A V	←, ↓, ↙ + P (cuando los golpeen en el aire)
Tengu Walking 2	X A V	↓, ↘, → + P (cuando se levanten del suelo)
Meido no Miyage	X A	↓, ↘, →, ↓, ↘, → + T
Ten Chuu Satsu	A	2 giros de 360° + T



Sakura

Movimiento	Versiones	Comando
Hadou Ken	X A V	↓, ↘, → + T
Shou Ou Ken	X A V	→, ↓, ↘ + T
Sakura Otoshi	A V	→, ↓, ↘ + P, T
Shunpuu Kyaku	X A V	↓, ↙, ← + P *
Midare Zakura	X A	↓, ↘, →, ↓, ↘, → + P
Shinkuu Hadou Ken	A	↓, ↘, →, ↓, ↘, → + T
Haru Ichi Ban	A	↓, ↙, ←, ↓, ↙, ← + P





Ryu

Movimiento	Versiones	Comando
Hadou Ken	X A V	↓, ↘, → + T
Hadou no Kamae	A V	↓, ↘, → + Select
Shakunetsu Hadou Ken	X A V	←, ↙, ↓, ↘, → + T
Shouryuu Ken	X A V	→, ↓, ↘ + T
Tatsumaki Senpuu Kyaku	X A V	↓, ↙, ← + P *
Shinkuu Hadou Ken	X A	↓, ↘, →, ↓, ↘, → + T
Shinkuu Tatsumaki Senpuu Kyaku	A	↓, ↙, ←, ↓, ↙, ← + P
Metsu Shouryuu Ken	A	↓, ↘, →, ↓, ↘, → + P (nivel 3)



Juli

Movimiento	Versiones	Comando
Sniping Arrow	X A V	↓, ↘, → + P
Cannon Spike	X A V	→, ↓, ↘ + P
Axle Spin Knuckle	X A V	→, ↘, ↓, ↙, ←, + T
Reverse Shaft Breaker	X A	↓, ↙, ←, ↓, ↙, ← + P, T o P (rápido)
Spin Drive Smasher	A	↓, ↘, →, ↓, ↘, → + P

Los siguientes movimientos sólo se pueden usar en los modos "Dual..." y "Dramatic Battle"

Movimiento	Versiones	Comando
Psycho Charge Beta	X A V	PPP (mantenerlos presionados)
Psycho Rolling	A	↓, ↘, →, ↓, ↘, → + T
Death Cross Dancing	A	TS, TS, →, PS, TF (háganlo rápido) (nivel 3)



R. Mika

Movimiento	Versiones	Comando
Flying Peach	X A V	↓, ↙, ← + T
Shooting Peach	X A V	↓, ↙, ← + P
Paradise Hold	X A V	1 giro de 360° + T
Daydream Headlock	X A V	1 giro de 360° + P y P o T (repetidamente)
Wingless Airplane	X A V	→, ↘, ↓, ↙, ←, + P (en el aire)
Flying Body Attack	X A V	Salten hacia adelante y hagan ↓ + TF
Knee Attack	X A V	Salten hacia adelante y hagan ↓ + PS
Heavenly Dyanamite	A	2 giro2 de 360° + T y T (repetidamente)
Rainbow Hip Rush	A	↓, ↘, →, ↓, ↘, → + T
Sardine's Beach Special (S.B.S)	X A	↓, ↘, →, ↓, ↘, → + P
Hashiru	X A	Muévanse ← o → después del (S.B.S)
Dageki: Enzui Drop Kick	X A	Presionen TS durante el Hashiru (cerca)
Dageki: Sliding	X A	Presionen TM durante el Hashiru (cerca)
Dageki: Enzui Lariat	X A	Presionen TF durante el Hashiru (cerca)
Tobikoshi	X A	Presionen P durante el Hashiru
Missile Kick	X A	Presionen P después de un Dageki
Paradise Hold	X A	Hagan ← o → después de un Dageki
Paradise Hold 2	X A	Hagan ← o → + T después de un Dageki
Wingless Airplane	X A	Hagan ← o → + P después de un Dageki
Enzui Lariat	X A	Presionen T después de un Tobikoshi
Enzui Drop Kick	X A	Presionen P después de un Tobikoshi
Rainbow Suplex	X A	Hagan ← o → + T después de un Tobikoshi
Daydream Headlock	X A	Hagan ← o → + P después de un Tobikoshi

Los recuadros en color violeta tienen movimientos extra para algunos Super Combos.



Karin

Movimiento	Versiones	Comando
Guren Ken	X A V	↓, ↘, → + T, T (repetidamente)
Hou Shou	X A V	→, ↓, ↘ + T
Mujin Kyaku	X A V	→, ↓, ↘ + P
Ressen Chou	X A V	←, ↓, ↙ + T, T (repetidamente)
Ressen Ha	X A V	↓, ↘, →, ↗ + P
Yasha Gaeshi (Joudan)	X A V	↓, ↙, ← + T
Yasha Gaeshi (Gedan)	X A V	↓, ↙, ← + P
Arakuma Inashi	X A V	1 giro de 360° + P (cerca del contrario)
Kanzuki-ryuu Hou Ou Ken	X A	↓, ↘, →, ↓, ↘, → + T
Kanzuki Shinpikaibyaku	A	↓, ↘, →, ↓, ↘, → + P



M. Bison

Vega (en la versión japonesa)

Movimiento	Versiones	Comando
Psycho Shot	A V	← (2seg), → + T
Psycho Crusher	X	← (2seg), → + T
Double Knee Press	X A V	← (2seg), → + P
Head Press	X A V	↓ (2seg), ↑ + P
Somersault Skull Diver	X A V	↓ (2seg), ↑ + P y ← o → + T (cerca)
Bison Warp	A V	→, ↓, ↘ o ←, ↓, ↙ + PPP o TTT
Psycho Crusher	X A	← (2seg), →, ←, → + T
Knee Press Nightmare	A	← (2seg), →, ←, → + P

El Super Combo que ven en la foto de abajo, es una variante del "Psycho Crusher" que sólo puede ser usado por la máquina.





Vega

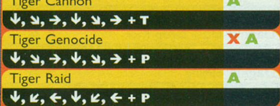
Balrog (en la versión japonesa)

Movimiento	Versiones	Comando
Rolling Crystal Flash	X A V	← (2seg), → + T
Scarlet Terror	V	↙ (2seg), → + P
Sky High Claw	X A V	↓ (2seg), ↖ o ↗ + T
Flying Barcelona Attack	X A V	↓ (2seg), ↖ o ↗ + P, T
Izuna Drop	X A V	↓ (2seg), ↖ o ↗ + P y ← o → + T (cerca)
Heki Hari Tsuki	X A V	↓ (2seg), ↖ o ↗ + PPP (en el nivel de la reja)
Backslash	X A V	TTT
Short Backslash	X A V	PPP
Rolling	X A	↙ (2seg), ↘, ↙, ↗, + P(cerca)
Rolling Barcelona Attack	X A	↙ (2seg), ↘, ↙, ↗, + P, T
Rolling Izuna Drop	X A	↙ (2seg), ↘, ↙, ↗, + P, ← o → + T (cerca)
Heki Hari Tsuki SC	X A	↙ (2seg), ↘, ↙, ↗, + PPP (nivel de la reja)
Scarlet Mirage	A	← (2seg), →, ←, → + P
Red Impact	A	← (2seg), →, ←, → + T (nivel 3)



Sagat

Movimiento	Versiones	Comando
Tiger Shot	X A V	↓, ↘, → + T
Ground Tiger Shot	X A V	↓, ↘, → + P
Tiger Uppercut	X	→, ↓, ↘ + T
Tiger Blow	A V	→, ↓, ↘ + T
Tiger Crush	X	↓, ↘, →, ↗ + P
Tiger Crush 2	A V	→, ↓, ↘ + P
Fake Kick	A V	Presionen PM 2 veces y rápido
Tiger Cannon	A	↓, ↘, →, ↓, ↘, → + T
Tiger Genocide	X A	↓, ↘, →, ↓, ↘, → + P
Tiger Raid	A	↓, ↙, ←, ↓, ↙, ← + P
Angry Charge	A	↓, ↘, → + Select



Después de usar el Angry Charge, algunos golpes de Sagat quitan más energía por un corto tiempo.



Juni

Movimiento	Versiones	Comando
Spiral Arrow	X A V	← (2seg), → + T *
Cannon Spike	X A V	↓ (2seg), ↑ + P
Mach Slide	X A V	↓, ↘, → + P
Cannon Strike	X A V	Salten hacia adelante y hagan ↓, ↘, → + P
Psycho Shield	X	Mientras bloquean hagan → + PPP
Psycho Shield 2	A V	Mientras bloquean hagan → + PPP *
Hooligan Combination	X A V	↓, ↘, →, ↗ + T
Fatal Leg Twister	X A V	↓, ↘, →, ↗ + T y → + P (para agarrar)
Cross Scissor Pressure	X A V	↓, ↘, →, ↗ + T y ↘ + P (para agarrar)
Earth Direct	X A V	1 giro de 360° + T (cerca del contrario)
Psycho Streak	X A	← (2seg), →, ←, → + T
Spin Drive Smasher	A	↙ (2seg), ↘, ↙, ↗, + P

Los siguientes movimientos sólo se pueden usar en los modos "Dual..." y "Dramatic Battle"

Movimiento	Versiones	Comando
Psycho Charge Alpha	X A V	PPP (mantenerlos presionados)
Psycho Rolling	A	↓, ↘, →, ↓, ↘, → + T
Death Cross Dancing	A	TS, TS, →, PS, TF (háganlo rápido) (nivel 3)



Balrog

Bison (en la versión japonesa)

Movimiento	Versiones	Comando
Dash Straight	X A V	← (2seg), → + T
Dash Upper	X A V	← (2seg), → + P
Dash Ground Straight	A V	← (2seg), ↘ + T
Dash Ground Upper	A V	← (2seg), ↘ + P
Buffalo Head	V	↓ (2seg), ↑ + T
Buffalo Head 2	A	↓ (2seg), ↑ + T (cuando sean derribados)
Turn Punch	X A V	Mantengan presionados TTT o PPP
Crazy Buffalo	X A	← (2seg), →, ←, → + T o P
Crazy Buffalo 2	A	← (2seg), →, ←, → + T
Gigaton Blow	A	← (2seg), →, ←, → + P (nivel 3)

Guile



Movimiento	Versión	Comando
Sonic Boom	X A V	← (2seg), → + T
Somersault Kick	X A V	↓ (2seg), ↑ + P
Knee Bazooka	X A	← o → + PS
Knee Bazooka 2	V	← o → + PM
Rolling Sobat	X A	← o → + PM
Reverse Spin Kick	X A V	← o → + PF (cerca del contrario)
Spinning Back Knuckle	X A V	→ + TF
Sonic Hurricane	A	← (2seg), →, ←, → + T
Somersault Strike	X A	↙ (2seg), ↘, ↙, ↗, + P

Evil Ryu

Movimiento	Versión	Comando
Hadou Ken	X A V	↓, ↘, → + T
Shakunetsu Hadou Ken	X A V	←, ↙, ↓, ↘, → + T
Shouryuu Ken	X A V	→, ↓, ↘ + T
Tatsumaki Senpuu Kyaku	X A V	↓, ↙, ← + P *
Ashura Senkuu	X A V	→, ↓, ↘ o ←, ↓, ↙ + PPP o TTT
Shinkuu Hadou Ken	A	↓, ↘, →, ↓, ↘, → + T
Messatsu Gou Shouryuu	A	↓, ↘, →, ↓, ↘, → + P
Shinkuu Tatsumaki Senpuu Kyaku	A	↓, ↙, ←, ↓, ↙, ← + P
Shun Goku Satsu	X A	TS, TS, →, PS, TF (háganlo rápido) (nivel 3)

Shin-Akuma



Shin-Gouki (en la versión japonesa)

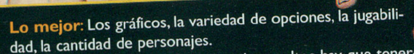
Movimiento	Versión	Comando
Gou Hadou Ken	X A V	↓, ↘, → + T
Zankuu Hadou Ken	X A V	↓, ↘, → + T (en el aire)
Shakunetsu Hadou Ken	X A V	→, ↘, ↓, ↙, ←, + T
Gou Shouryuu Ken	X A V	→, ↓, ↘ + T
Tatsumaki Zankuu Kyaku	X A V	↓, ↙, ← + P *
Zenpou Tenshin	A V	↓, ↙, ← + T
Ashura Senkuu	X A V	→, ↓, ↘ o ←, ↓, ↙ + PPP o TTT
Hyakki Shuu	A V	↓, ↘, →, ↗ + T
Hyakki Gou Shou	A V	↓, ↘, →, ↗ + T, T (cerca del contrario)
Hyakki Gou Sen	A V	↓, ↘, →, ↗ + T,P (cerca del contrario)
Tenma Kuujin Kyaku	X A V	Salten hacia adelantey hagan ↓ + PM
Zugai Hassatsu	X A V	→ + TM
Senpuu Kyaku	X A V	→ + PM
Tenma Gou Zankuu	A	↓, ↘, →, ↓, ↘, → + T (en el aire)
Messatsu Gou Hadou	A	→, ↘, ↓, ↙, ←, →, ↘, ↓, ↙, ←, + T
Messatsu Gou Shouryuu	A	↓, ↘, →, ↓, ↘, → + T
Shun Goku Satsu	X A	TS, TS, →, PS, TF (háganlo rápido) (nivel 3)

¿Todavía hay más?

Como si todo esto fuera poco, Street Fighter Alpha 3 tiene una última sorpresa, que demuestra que cuando Capcom quiere, puede.

Esta sorpresa es una secuencia de introducción complétamente nueva, que además incluye a los personajes exclusivos de la versión de Playstation y para poder acceder a esta nueva introducción, todo lo que van a tener que hacer es que el juego logre acumular más de 50 horas de funcionamiento.

Recuerden que como le dije anteriormente, el tiempo de juego que llevan, podrán verlo en el ángulo inferior izquierdo de la pantalla de "Option Mode", para más seguridad les recomiendo entrar al menú que dice "Game Option" y activar la opción de "Auto Save" (Autosave on). Una vez que hayan hecho esto, el juego va tardar un poco más en pasar de un menú a otro, pero no van a tener que volver a preocuparse por tener que grabar el juego para mantener el tiempo que han estado jugando y para no perder los puntajes que hicieron.



Lo mejor: Los gráficos, la variedad de opciones, la jugabilidad, la cantidad de personajes.
Lo peor: Para sacar a los personajes ocultos hay que tener-la super-clara, algunos movimientos los pueden hacer perder la paciencia en poco tiempo.

95%



En pocas palabras

No cabe la menor duda de que estamos ante una verdadera "joyita" en lo que se refiere a este género y creo que no es nada apresurado decir que Street Fighter Alpha 3 tiene todo lo necesario y aún más, como para convertirse en el líder de esta categoría en poco tiempo.

De más está decir que este es un título imperdible para cualquier fanático del género, porque difícilmente podrán encontrar un juego que pueda igualar su calidad gráfica y su enorme cantidad y variedad de opciones y personajes.

THE LEGEND OF ZELDA OCARINA OF TIME

La primera parte de la solución de uno de los mejores juegos de Nintendo 64

Por Máximo Frias

LA BUSQUEDA DE LAS PIEDRAS ESPIRITUALES

Bosque Kokiri

El juego empieza y Link, nuestro héroe, debe ir a ver al Gran Arbol Deku. El primer problema es conseguir una espada y un escudo para que Mido, el líder de los Kokiri, nos deje pasar. Salí de tu casa y andá al Bosque de Entrenamiento. Pasá por todo el laberinto hasta llegar a un agujero que está en la pared del Sur y entrá. Cuidandote de que no te pise la Piedra, entrá al laberinto y abrí el cofre que se encuentra al final de éste. Agarrá la espada. Ahora sólo falta encontrar los Ruppes suficientes como para poder comprar el escudo. Acá hay una lista de lugares en donde se pueden encontrar:

- Si hacés la serie de saltos y ataques en el Bosque de Entrenamiento que se te indican, serás recompensado con un Ruppe Azul y otro Verde.
- Busca un Ruppe Verde y otro Azul en el laberinto que estaba del otro lado del agujero (en donde estaba la espada).
- Saltá los tres bloques que cruzan al lago y serás "feliz" con un Ruppe Azul más en tu bolsillo.
- Buscá al lado del Kokiri Shop un Ruppe Azul.
- Buscá dentro y alrededor de la casa de Mido para encontrar tres Ruppes Azules y uno Verde.
- Caminá por los puentes arriba de la casa de Saria para encontrar un Ruppe Azul.
- Cortá el pasto y rompé algunas rocas.





Una vez que compraste el Escudo Deku, equipalo y andá a hablar con Mido. Luego de la conversación te dejará pasar. En el camino hasta el Great Deku Tree te vas a encontrar con unas plantas llamadas Deku Baba, matalas y agarrá o el Deku Stick o unas Deku Nuts (depende de cómo las mates).

Si tu energía está muy baja después del combate podés volver a la casa de Saria para agarrar algunos corazones. Ahora sí, seguí hasta el Great Deku Tree.



El Gran Arbol Deku

Luego de hablar con el Arbol, entrá por la boca de éste. Una vez dentro trepá por la escalera o la enredadera que está en la pared del noreste para llegar al primer nivel. Caminá por el pasillo espiral del primer nivel hasta encontrar un cofre, abrilo y agárra el Mapa del Arbol. Lo ideal sería poder seguir subiendo por la enredadera pero unas arañas te impiden llegar al tercer nivel, así que continua caminando por el pasillo espiral hasta el



segundo nivel donde se encuentra una puerta. Abrila y entrá en la habitación. Dentro se encuentra un Deku Scrub. La única forma de matarlo es devolviéndole las Deku Nuts que éste te lanza. Para lograr esto tenés que defenderte con el escudo en el momento que te dispare, de tal forma que cuando rebote la Deku Nut, le pegue al Deku Scrub. Ahora que el Deku Scrub está afuera de su escondite acercate para pegarle. Este te pedirá piedad y te dirá un consejo para salvarte de caídas muy altas. Pasá a la próxima habitación. Salta al otro extremo del precipicio pasando por la plataforma que está flotando en el medio (sí te caes no importa, podés volver a subir por una enredadera que está contra la pared). Una vez del otro lado abrí el cofre para agarrar la Gomera. Para poder volver al otro lado del precipicio tenés que usar la gomera y apuntarle a la escalera que está colgando del otro lado y dispárale. Ahora sí, cruzá al otro lado. Volvé a donde estaban las Skullwalltulas (arañas) que no te dejaban subir por la enredadera y disparales con la gomera. Una vez en el tercer nivel andá a la puerta del oeste y abrila. Pisá el switch que está a la derecha. Saltá de plataforma en plataforma hasta llegar al otro extremo. Abrí el cofre y agarrá la Brújula (ésta funciona junto con el mapa y te muestra la localización de Cofres de Tesoros y el Enemigo Final de cada Calabozo). Volvé a donde estaba el switch en el piso, presionalo una vez más, pero ahora andá al anexo que se encuentra a la izquierda. Matá a la Gran Skulltula (pegándole en la panza) y abrí el cofre para recobrar la energía. Matá a la Skulltula de Oro y agarrá la prueba de que la mataste. Volver a abrir la puerta es bastante fácil, sólo hay que encender la antorcha apagada. Para hacer esto usá un Deku Sitck con la antorcha prendida y después colocalo en la antorcha apagada. Ahora sí, salí de la habitación. Asomate por alguno de los bordes hacia el centro del árbol. Matá a la Gran Skulltula que aparece y lanzate al fondo tratando de acertarle a la telaraña del centro que se encuentra en el primer piso con tu espada, de modo de cortarla y poder pasar así al primer sub-subsuelo.

Una vez en el primer subsuelo, anda a la plataforma de noreste y pisa el interruptor que se encuentra en el piso. El fuego de la antorcha quema las telarañas. Acercate al cofre que se encuentra al lado de la antorcha y agarrá su contenido. Usá un Deku Stick con la antorcha y cruza rápidamente para el otro lado del río (sin nadar para que no se moje la antorcha) y encendé las



telarañas que están bloqueando la puerta.

Antes de pasar a por la puerta que descubriste asegurate de haber matado a las dos Skulltulas de Oro que están en la habitación (una en la reja y otra en la enredadera que sube al primer piso).

Ahora sí, abrí la puerta y matá al Deku Scrub (usando el método del escudo). Una vez que salió de su escondite acercate y te va a decir en que



secuencia matar a sus hermanos (2, 3, 1). Para pasar la puerta con barras sólo tenés que disparar con la gomera al ojo que se encuentra sobre la puerta.

En la otra habitación tenés que cruzar el río con una balsa, el problema es que el nivel del agua está demasiado alto y un tronco con pinches te impide llegar al otro extremo. Tirate en el agua y presioná el botón que se encuentra bajo el extremo izquierdo del tronco para bajar el nivel. Ahora sí, subite a la balsa y cruzá para el otro lado. Matá a la Gran Skulltula y mové el bloque de piedra hasta colocarlo debajo del pasaje. Trepalo y pasá a la próxima habitación.

Aquí hay tres Deku Babas y dos antorchas apagadas. Usá un Deku Stick para encender las antorchas y pasá a la próxima habitación.

Una Gran Skulltula te bloquea el camino a la cuarta habitación. Cuando entrás, te das cuenta que hay que matar a unas cuantas Deku Babas, si mirás al techo ves que estas caen cuando vos estás cerca. Aprovechá y matalas con tu gomera cuando aun están colgando del techo. Agarrá el camino del este y pasá por el túnel al otro lado.

Ahora lo que tenés que hacer es quemar la telaraña que esta en el piso, pero la antorcha encendida está del otro lado. Empuja el bloque de piedra hasta el río, cruzalo, encendé un Deku Stick, y volvé para quemar la telaraña. Tirate por el túnel hasta el segundo subsuelo.

Acá están los tres hermanos que antes te habían mencionado... matalos en el siguiente orden: El del medio, el de la derecha y luego el de la izquierda. Acercate al último para que te de una ayuda de cómo matar a la Reina Gohma. Pasá a la próxima habitación.

Parasitic Armored Arachnid: GOHMA

Entrás a la guarida de la Reina Gohma y la puerta se cierra. Avanzá unos pasos hacia delante y mirá para arriba hasta que la veas. La pelea comienza. Para matarla lo que tenés que hacer es dispararle con la gomera en el ojo y cuando esté en el suelo con la guardia baja pegarle todas las veces que puedas con la espada. Tratá de hacer esto lo más rápido posible, si la Reina se recupera, empezará a tirar a sus crías y el trabajo será más complicado.

Una vez destruida la fuente de la maldición que envenenaba al Gran Arbol Deku, aparecerá un corazón en forma de recompensa, el cual no sólo te aumentara tu energía en un corazón, sino que también los llenará por completo.

Entrá al transportador para volver a la superficie. Luego de que el Arbol Deku le cuenta a Link sobre la historia de la Triforce, este le entrega la Piedra Espiritual del Bosque, la esmeralda de Kokiri.

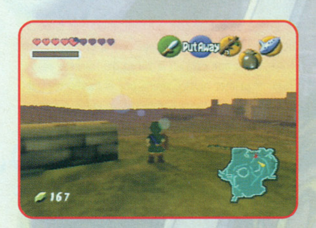


Los prados de Hyrule

Es hora de ir a ver a la princesa Zelda, así que andá al puente para pasar a los prados de Hyrule. Antes de poder cruzar el puente aparece Saria, la cual te da una Ocarina como símbolo de tu amistad. Ahora sí, una vez del otro lado andá directamente al Castillo Hyrule para hablar con la princesa.

En el camino al castillo pasan varias cosas. La principal es que a diferencia de los calabozos, acá el tiempo corre normalmente, por lo tanto se hace de noche y cuando esto sucede aparecen los undead Stalchildren para atacar a los viajeros inocentes. La mejor forma de evitarlos es correr toda la noche hasta que salga el sol, ya que cuando amanece éstos vuelven a esconderse bajo la tierra.

El otro peligro que se encuentra en estos prados son las grandes plantas llamadas Peahats. Para matarlas tenés que cortales la raíz cuando están en pleno vuelo.



Castillo Hyrule

Al noroeste del Bosque Kokiri se encuentra el Castillo Hyrule, y la princesa Zelda. El castillo en sí se encuentra detrás de una serie de negocios y centros de recreación. Hablá con todas las personas y especialmente con Malon, una niña pelirroja que se encuentra en el camino al castillo.

Andá al castillo, los guardias no te van a dejar pasar así que vas a tener que escabullirte por otro camino. Del lado derecho de la pared (apenas salís del mercado) hay una enredadera. Usala y pasá para el otro lado. Tratá de llegar al castillo de día, los



guardias te van a ver y te van a mandar nuevamente a la entrada del castillo. Volvé a la enredadera y te vas a encontrar con Malon, hablá con ella y te va a dar un huevo extraño.

Sin duda que el mejor momento para entrar al castillo es de noche, así que esperá hasta que oscurezca e intentá nuevamente. Como la entrada principal de la fortaleza está muy cuidada, tenés que trepar por una enredadera que está en la pared de la izquierda justo al lado de la puerta principal. Ahora sí, ya estás cerca, tirate al río y dejá que te lleve la corriente hasta que pases los guardias.

Para despertar a Talon, el padre de Malon tenés que usar el pollo que nació del huevo. Después de que sale corriendo, empujá las cajas hacia el río para hacer un puente y poder entrar por el túnel del castillo.

Una vez dentro, esquivá los guardias hasta llegar a la princesa Zelda. Hablá con ella. Cuando termina la conversación, Impa te escolta hasta la salida del castillo, ahí te enseña una melodía "Zelda's Lullaby", la cual te va a servir cada vez que necesites demostrar que estás ayudando a la realeza.



Rancho Lon Lon

En el centro de los prados de Hyrule se encuentra un rancho conocido más que nada por el poder curativo de su leche. Antes de ir para Villa Kakariko es recomendable pasar antes por este lugar.



Una vez dentro andá a la casa de Talon. Hablá con él para que te ofrezca un desafío. Te dice que tenés que distinguir a sus Super Cuccos de los Cuccos normales. Aceptá el reto para ganar una botella de leche. Las botellas sirven para muchas cosas: pociones, hadas, y hasta pescado; así que jugá el juego hasta que ganes.

Después de haber ganado la botella andá al corral que está en el centro del rancho y hablá con Malon. Usá la Ocarina y ella te enseñará una canción nueva "Epona's Song" la cual te servirá mucho en el futuro.



Los Bosques Perdidos

Siguiendo las sugerencias de Navi, andá a ver a Saria, la cual se encuentra en los Bosques Perdidos, más precisamente en la Pradera del Bosque Sagrado.

El problema de los Bosques Perdidos es que hay muchos caminos que nos vuelven a la entrada. Para poder llegar a donde se encuentra Saria, tenés que guiarte por la música de la ocarina. Si seguiste bien el camino tenés que haber llegado a la Pradera del Bosque Sagrado. Matá al Wolfos y la puerta se abrirá. Caminá por el laberinto hasta llegar a una escalera que sube al cuadrado que está en el final de éste. Subí y tirate por el agujero para llegar a la primera de muchas Fuente de Hadas. Acá te podés curar o capturar hadas en una botella para usarlas luego. Salí del agujero, subí por la escalera principal para llegar hasta Saria.

Hablás con ella y te enseña una canción nueva, "Saria's Song", la cual te servirá para hablar con ella en el futuro.







Villa Kakariko

Acá hay varias cosas para hacer, pero tu misión es encontrar la Piedra Espiritual de Fuego, así que andá directamente hacia el camino de la Montaña de la Muerte. Para pasar al guardia sólo tenés que mostrarle la carta de Zelda. El te va a comentar de un descuento por un escudo mejor y que le gustaría una máscara.

El escudo del que está hablando es el Hylian Shield que se puede conseguir en el mercado del Castillo Hyrule.

En fin, lo importante es que ahora podés pasar hacia la Montaña de la Muerte.



Camino a la Montaña de la Muerte

Este camino nos lleva hacia la Montaña de la Muerte, más precisamente a Ciudad Goron, en donde tendrás que encontrar la Piedra Espiritual de Fuego. En este trayecto tenés que tener cuidado con tres cosas: Tektites Rojas, las cuales son como arañas que pueden ser destruidas con tres golpes de espada; piedras que ruedan y gorones que ruedan, los cuales hay que esquivar con mucho cuidado.

Evitando todos los enemigos, y subiendo hasta la cima, llegás a la Ciudad Goron.





Ciudad Goron

Una vez en la ciudad andá directamente a hablar con Darunia. Para poder entrar tenés que pararte en la alfombra y tocá en la ocarina la canción "Zelda's Lullaby". De esta manera la puerta se abre y podés entrar. Dentro se encuentra Darunia, hablá con él y tocale la canción "Saria's Song" para que se le vaya la depresión y el te entregará un brazalete para que puedas levantar las Flores Bomba. Inmediatamente salís de Ciudad Goron y doblás para la derecha en donde se encuentra oportunamente una Flor Bomba. Agarrala y lanzala hacia el precipicio de modo de que haga volar en pedazos la gran piedra que bloquea la cueva de los Dodongos. Bajá y entrá a la caverna.



Caverna de los Dodongos

Desde donde empieza el nivel, saltá por las plataformas hasta las puertas del oeste. Tené cuidado con Beamos, si te ven te van a empezar a seguir con su rayo láser. Una forma de distraerlos es tirándoles una Deku Nut cerca. En la parte oeste hay varias puertas pero todas cerradas. Si hablás con el Deku Scrub, te querrá vender repuestos de Deku Shields, esto puede ser conveniente ya que estos escudos no resisten el fuego y se queman fácilmente.

Usá una de las bombas para romper la puerta que está en el medio y agarrar así el mapa del calabozo. Ahora sí empezá a recorrer toda la habitación. Usá más Flores Bomba para romper las puertas dobles y cuidate de los Beamos. En la esquina del sudeste las bombas revelaron un lindo pasaje oscuro.



Avanzá por el pasaje y matá a los Bebes Dodongos, estas pequeñas hermosuras explotan cuando son destruidas, así que... ¡alejate después de matarlas!. Matás a los seis y seguí hasta el final del túnel. Para mantener elevadas las barras, empujá una de las dos estatuas sobre el switch y problema resuelto. Para evitar problemas, apenas pasás por la puerta podés matar a los dos murciélagos con la gomera, y evitar que estos te ataquen. Avanzás a la próxima habitación, te atacan dos Lizalfos. Estas criaturas requieren un promedio de 5 golpes para destruirlas, la mejor estrategia es que te quedes parado en un solo lugar y dejes que ellos vengan a vos. Si se alejan mucho les podés seguir pegando con la gomera. Después de matarlos se abre la puerta de la izquierda y podés avanzar a la próxima habitación.

Mata a los Dodongos. Para pasar a siguiente habitación necesitás encender las tres antorchas con un Deku Sitck. En caso de que no tengas ninguno, abrí la puerta secreta que está al comienzo del pasillo con una Flor Bomba. Ahí se encuentra un Deku Scrub que te los puede vender. Una vez encendidas las tres antorchas se te abre la puerta para pasar a una habitación en donde está el switch que activa las puertas del oeste de la caverna.

Cruzá todo el pozo de lava y andá hacia la puerta que se te abrió. En la primera habitación tenés que hacer explotar todas las bombas que se encuentran alrededor del bloque rectangular. Antes de subir por la escalera que se forma, explorá la habitación para encontrar la brújula. Ahora sí, subí al segundo piso y pasá a la siguiente habitación. Para bajar las rejas de la puerta, empujá la estatua que bloquea la escalera, subí por esta y presiona el botón. Por la puerta llegás nuevamente a la habitación central pero en el piso superior. Cruzá el puente hacia el otro extremo de la habitación. La primera habitación de este lado te exige moverte rápidamente evitando a las razor traps. Subí por la escalera del otro extremo y



lanzá la flor bomba contra la puerta sellada (esperá más o menos siete segundos antes de lanzarla). En la habitación contigua necesitás dispararle al ojo con la gomera para apagar el fuego. Apurate y cruzá hacia la próxima habitación. En la última habitación de esta vuelta en U aparecen dos Lizalfos, matalos con la misma táctica de antes. En la habitación de al lado ahora hay dos pilares de fuego. Disparale al primer ojo, saltá un pilar, mirá a la izquierda y apagá el otro pilar. Saltá a la salida para volver a la sala de las Razor Traps. De vuelta en donde empezamos pero ahora podés saltar a la plataforma superior y agarrar del cofre una bolsa para guardar bombas. Volvé a la habitación principal y lanzá una bomba en cada ojo de la estatua que está en el piso inferior. Entrá por la boca hacia las habitaciones del norte.

En esta habitación tenés que encontrar una forma de mantener apretado el botón que se encuentra en el medio de la habitación y la piedra de la luna creciente parece ser la solución. Encontrá una forma de llegar hasta ella y empujala hasta el centro. Las barras se abren y podes pasar a la habitación final. Rompé el centro del piso con una bomba para pasar al final.

Infernal Dinosaur: King Dodongo

La pelea comienza. Matar al Rey Dodongo no es para nada complicado, lo único que tenes que hacer es lanzarle bombas en el momento que abre la boca y luego pegarle con la espada hasta que recobre el conocimiento. Apenas se recupere empezará a



rodar por toda la habitación, cuando se detenga repetí el proceso cuatro veces. Una vez muerto, agarrá el corazón y salí por el portal.



Camino a la Montaña de la Muerte

Después de que el Rey Darunia te haya entregado la Piedra Espiritual de Fuego, subí hasta la cima de la Montaña de la Muerte. Las piedras que te bloquean el camino no deberían ser un problema ya que ahora tenés las bombas. Cuando empiece la lluvia de piedras corré de un lado para el otro o en caso de tener el Hylian Shield, defendete directamente. Al final del camino hay una pared para escalar llena de Skullwalltulas, matalas y escalá hasta la cima. Rompé la pared que está a la izquierda de la entrada al cráter con una bomba y entrá a la Fuente de la Gran Hada. Una vez dentro parate encima del símbolo de la Triforce y tocá con la Ocarina "Zelda's Lullaby". El Hada aparece y te entrega una nueva técnica para usar con la espada. Salí de la Fuente, hablá con el búho y aceptá su oferta de que te lleve a la ciudad.





Villa Kakariko

El Búho te deja sobre la casa de Impa, dándote la posibilidad de obtener una pieza de corazón. Bajá por el lado derecho con cuidado para caer encima del techito de paja. Entrá por la abertura de la pared. Agarrá la pieza de corazón.

En Villa Kakariko hay muchas cosas para hacer. Pero sin duda que lo mas útil se encuentra en el cementerio. Andá al cementerio de noche y parate enfrente de la tumba real y tocá con la ocarina "Zelda's Lullaby". La tumba se abre y podés pasar al interior. Una vez en la cripta matá a los enemigos para que se abra la puerta. Pasá por la próxima habitación corriendo lo más rápido que puedas, los ReDeads no tienen piedad. Leé el epitafio de la tumba al final de la última habitación para aprender la "Sun's Song", una canción que te permite controlar el tiempo haciendo que salga o se oculte el sol.

Ubicación de los Cuccos para encerrar en el corral

- En la entrada de Villa Kakariko
- Encerrado cerca de la casa de las Skulltulas
- Debajo de una caja
- Detrás del Molino
- Al lado de la casa del chico del Cementerio
- En el campo detrás de la casa de Grany's Potion Shop (necesitas otro cucco para volar)
- Cerca del corral



Recompensas por liberar a los miembros de la familia que se encuentra bajo la maldición de las Skulltulas

- 10 Skulltulas de Oro = Una billetera de Adulto (guarda hasta 200 Rupees)
- 20 Skulltulas de Oro = Piedra de la Agonía
- 30 Skulltulas de Oro = Una billetera gigante (guarda hasta 500 Ruppes)
- 40 Skulltulas de Oro = Bombuchu
- 50 Skulltulas de Oro = Pieza de Corazón
- 100 Skulltulas de Oro = Una Rupee Enorme



El Río de Zora

Usá la Ocarina para hablar con Saria. Ella te dice que la última Piedra espiritual la puede tener el Rey Zora, así que andá al Río de Zora. El primer obstáculo es una pila de piedras, pero a esta altura este es el menor de los problemas, una bomba y se soluciona todo. Usá el Cucco para saltar al otro lado del río y seguí por todo el camino hasta que llegués a la catarata. Parate encima del símbolo de la Triforce y tocá "Zelda's Lullaby", entrá al Dominio de los Zora.





Dominio de los Zora

Subí hasta donde está el Rey Zora, hablá con él. Este te dirá que su hija está perdida. Ahora doblá por el pasaje de la izquierda hacia la catarata. Jugá al juego de encontrar los Rupees debajo del agua. Una vez que ganaste volvé a subir para recibir tu premio, una Escama de Plata. Ahora podés sumergirte debajo del agua hasta seis pies. Andá otra vez al piso inferior (el lago) y entrá por el portal que conduce al Lago Hylia. Apenas salís al lago podés ver en el fondo de éste una botella, agarrala y abrila. Al parecer encontraste a la princesa... la cual está dentro del Gran Jabu-Jabu. Antes de volver por el portal al Dominio de los Zora, tenés que conseguir un pez para encerrar en un frasco. Estos peces se pueden conseguir de varios lados pero sin duda alguna que la forma más fácil es simplemente capturarlos de alguna cueva subterránea en donde hay pequeñas lagunas. Otra opción seria pescarlo en el Fishing Pond, pero es complicarse de más.

Ahora sí, con el pez en el frasco volvé al Dominio de los Zora y mostrale la carta al Rey Zora. Este se va a correr habilitando el pasaje hacia la Fuente de los Zora. Antes de visitar al Gran Jabu-Jabu sería prudente que des una vuelta por el lugar hasta encontrar una pared "sospechosa". Es ahí donde tenés que colocar una bomba para derribar las piedras y pasar a otra Fuente de una Gran Hada. Entrá y tocá "Zelda's Lullaby" estando parado sobre el símbolo de la TriForce. Esta te va a entregar un poder nuevo llamado Farore's Wind.

Ahora sí, es tiempo de visitar al Gran Jabu-Jabu. Para despertarlo de su siesta usá la botella con el pescado, este va a abrir su boca y te va a tragar. Es hora de encontrar a la princesa Ruto.



Dentro de la panza del Gran Jabu-Jabu



Esta claro que el interior de un pez como el Gran Jabu-Jabu no es un "calabozo" pero igualmente para facilitar la terminología, voy a utilizar los mismos términos (techo, habitación, puerta, etc.)

Para pasar a la próxima habitación tenés que dispararle al interruptor que se encuentra en el techo con la gomera, de esta manera las rejas desaparecen y la puerta se libera. La próxima habitación es un pasillo así que no puede haber muchos problemas. Seguí derecho hasta encontrarte con la Princesa Ruto, la cual pensando que se puede escapar sola cae al nivel inferior. Tirate por el mismo agujero que sé cayo ella. Hablá nuevamente con Ruto y levantala. Salí con ella en brazos por la puerta que está detrás de tuyo. Seguí por el pasillo hasta llegar a la pileta a medio llenar. Tirate a la pileta y lanzá a Ruto al otro extremo. Una vez que esté sana y salva, pisá el botón para llenar la pileta y cruzar hacia donde esta Ruto. Tené cuidado de no pisar el botón mientras tenés a Ruto en brazos porque la vas a perder y hay que ir a buscarla al donde la levantaste al principio. Entonces, del otro lado de la pileta levantá a Ruto y seguí por el pasillo. Para bajar las rejas, bajá a Ruto, disparale al switch y seguí tu camino. En la habitación siguiente dejá a Ruto en el piso y matá al Octorok. Agarrala nuevamente y saltá sobre el ascensor. Ahora estás nuevamente en el nivel superior. Atravesa la sala de los agujeros y vas a aparecer en un pasillo con tres bifurcaciones. Avanzá por el pasillo del este y pisá el botón sosteniendo a la Princesa en brazos. El peso de los dos hace que la puerta se abra. Entrá a la habitación, dejá a la Princesa en el piso y matá a los cuatro enemigos. Un cofre aparece y ahora podés agarrar tu nueva arma, el Boomerang. Levantá a Ruto y andá al pasillo del oeste. Dejala sobre el switch y pasá a la habitación. Acá hay un tentáculo rojo al cual tenés que destruir usando el nuevo juguete. Apuntá con el "Z targeting" y dale cuatro golpes. Aparece un cofre y la posibilidad de agarrar el mapa. Salí de la habitación, levantá a Ruto y andá a la habitación del noroeste. Destruí todas las burbujas para poder obtener la brújula. Ahora solo falta la habitación del norte. Entrá y matá al tentáculo verde con la misma técnica que antes. Tené cuidado con los Biri, los cuales te recomiendo que mates primero. Muerto el tentáculo, levantá a Ruto y volvé a la sala llena de agujeros. Tirate por el agujero que antes estaba tapado por el tentáculo verde. Caes en el nivel inferior y en una plataforma con una puerta que te lleva a la sala del oeste. Una vez dentro, lanzá a Ruto hacia la Piedra Espiritual del Agua. La plataforma sube y baja con una sorpresa, sí, un monstruo repugnante. Para eliminarlo tenemos que usar el boomerang y luego pegarle con la espada por la espalda. Se necesitan cuatro golpes como éste para destruirlo.

Subí por la plataforma. Para mantener quietas a las "lenguas eléctricas" tenés que darles un golpe con el Boomerang. Manteniendo los botones presionados con las cajas podés llegar hasta una habitación verde que está llena de Biris. Trepá hasta la cima de la habitación y usá nuevamente el Boomerang para golpear el switch que está en el techo. Bajá, entrá por la puerta que se abrió y preparate para un combate electrificante.

Bio-Electric Anemone: Barinade

Para matarla tenés que primero sacarle su "armadura". Usá el Boomerang para noquearla y luego la espada en los tentáculos. Después de varios golpes va a cambiar su estilo de pelea girando con las Biris extendidas. Dále con el Boomerang nuevamente y destruí las Biris que queden flotando en el aire. Una vez que se haya quedado sin armadura los golpes con la espada le hacen mucho más daño. Lo más importante es tratar de estar siempre en movimiento y utilizar oportunamente los corazones que están en la habitación.
Una vez destruida agarrá como siempre el Corazón y subí al portal.

En la superficie Ruto te entrega la última Piedra Espiritual, así que es hora de volver al Castillo Hyrule y hablar con la Princesa Zelda. Llegás al castillo de noche justo para ver a Impa que se está llevando a Zelda a toda velocidad en un caballo, segundos después Gananondorf sale y te pregunta para dónde se fueron. Tu resistencia hace que el se enfurezca y te deja tirado en el piso. Antes que nada tirate al agua y agarrá la Ocarina del Tiempo que tiró Zelda. Ahí aprendes una canción nueva, "Song of Time". Entrá al castillo y andá directo al Templo del Tiempo. Tocá la canción que te enseñó Zelda en el Altar y la Puerta del Tiempo se abrirá. Entrá y agarrá la espada legendaria llamada "Master Sword". Desgraciadamente, parece que Ganondorf tenía todo planeado y en vez de resultar el salvador de la Triforce, fuiste el causante de la destrucción de Hyrule...

Asteroids



Activar menú de trucos

Al aparecer el mensaje "**Press Start**" en la pantalla, mantengan apretado **Select** y presionen **Cuadrado, Triángulo, Círculo, Triángulo(2), Cuadrado, Círculo**. Si ingresaron el código correctamente, escucharán un sonido. Luego, mientras están jugando, presionen **Start + Select** para ver un nuevo menú. En él podemos modificar el nivel y la zona a donde queremos jugar y activar o desactivar las colisiones. Una vez hecho esto, presionar **L1** para confirmar los cambios.

Activar modo Asteroides Clásico

Mientrás el mensaje "**Press Start**" esta en la pantalla, mantengan apretado **Select** y presionen **Círculo(3), Triángulo, Cuadrado(2), Círculo**. Si ingresaron el código de manera correcta, escucharán un sonido. Luego presionen **Start** y elijan el modo "**Classic Asteroids**" en el menú.

Alternativamente, comiencen el juego en la misión 1 y jueguen hasta el nivel 15, en ese nivel localicen y destruyan al asteroide de color verde que está hecho de vectores. Si lo hicieron correctamente, aparecerán en pantalla unas palabras grandes en verde. Completen el nivel y graben el juego para mantener la versión original.

Activar Nave Secreta

Cuando aparezca el mensaje "**Press Start**" en la pantalla, mantengan apretado **Select** y presionen **Triángulo, Círculo(2), Triángulo, Cuadrado, Círculo, Cuadrado**. Si ingresaste el código correctamente, escucharán un sonido y una nueva nave, "Excalibur", estará disponible.





Street Fighter Collection 2

Opción de sonido remixado

Completen cada juego en modo arcade para habilitar una selección de "remix" de los sonidos al pié de cada menú de opción de cada juego. Usen esta opción para un mejor sonido y música, similares a los de la serie de Super Street Fighter.

Modo Deluxe Versus

Completen los tres modos arcade (grabando el juego), para habilitar un nuevo modo en el menú principal: "**Deluxe Versus**". Este modo permite un encuentro entre dos jugadores, usando cualquier personaje de cualquiera de las versiones. Por ejemplo: Ryu del World Warrior contra Ken de la Turbo edition.

Secretos

El menú principal tiene una sección llamada "**Collection**" que contiene un recuadro **Secret** para cada una de las tres versiones del juego. Completen el modo arcade con cualquiera de los personajes y en cualquier nivel de dificultad. Luego, graben el juego desde el menú de opciones para "activar" los modos secretos que se describen a continuación:



The World Warrior
18 nuevas imágenes para ver
Champion Edition
22 nuevas imágenes para ver
Turbo Hyper Fighting
Podés escuchar los temas del juego

Formula 1 '98

Para conseguir la pista adicional "Stunt Park", deberán escribir **CHEESY POOFS** en la opción para editar los pilotos.

Moto Racer 2

Utilizen estos códigos siempre desde el menú principal:

Saltar más alto

←(2), ↑(2), →(2), ↓(2), Cuadrado, Triángulo, X

Limitar la velocidad de los demás corredores a 50 km por hora

Círculo, Cuadrado, →, ←, L1, R1, X

Motos rápidas

↑(3), →, ←, Triángulo, X

Uprising X

Passwords de nivel

2 - **←, ←, ↑, Triángulo, Triángulo, X, Cuadrado, Círculo**
3 - **↓, ↓, Cuadrado, Triángulo, ↓, Triángulo, ↓, Triángulo**
4 - **Círculo, Círculo, Círculo, X, X, ↓, X, Círculo**
5 - **→, →, Triángulo, Cuadrado, Triángulo, ←, →, Triángulo**
6 - **↑, ↓, Triángulo, Cuadrado, X, Círculo, ←, ←**
7 - **Triángulo, Cuadrado, ←, ←, →, ↑, ↓, Círculo**
8 - **Triángulo, Triángulo, Cuadrado, Círculo, ↑, ↑, Cuadrado, Circulo**
9 - **←, ←, →, ↑, ↑, Cuadrado, Cuadrado, Círculo**
10 - **X, X, ←, X, Cuadrado, Cuadrado, Triángulo, X**
11 - **Cuadrado, Triángulo, Triángulo, Cuadrado, ↑, ↑, →, ↑**
12 - **↓, ↓, →, Cuadrado, X, X, Cuadrado, X**



Need For Speed 3: Hot Pursuit



Gum ball police

Seleccioná la pista Redrock Ridge y antes de que aparezca la pantalla de carga mantené presionado **↓ + R1 + L2** hasta que la pantalla desaparezca. Ahora los Landrovers verdes serán reemplazados por Gum ball police durante la carrera.

Crown Victorias

Seleccioná la pista Rocky Pass y antes de que aparezca la pantalla de carga mantené presionado **→ + R1 + L2** hasta que la pantalla desaparezca. Ahora los Jeeps azules y blancos serán reemplazados por Crown Victorias durante la carrera. Para activar este código en las pistas The Summit, mantené apretado **↓ + R1 + L2** mientras se carga la pista.

Sin jeeps de policía

Seleccioná la pista Rocky Pass y antes de que aparezca la pantalla de carga mantené presionado **→ + R1 + L2** hasta que la pantalla desaparezca. Ahora los Jeeps azules y blancos serán reemplazados por Crown Victorias durante la carrera. Para activar este código en las pistas The Summit, mantenga apretado **↓ + R1 + L2** mientras se carga la pista.

En los siguientes trucos, luego de seleccionar las opciones de juego, presioná **Start** para cargar la carrera y antes de que aparezca la pantalla de carga mantené presionado las combinaciones que se indican hasta que la pantalla desaparezca.

Más caballos de fuerza

← + Cuadrado + Círculo. Ahora obtendremos un 25% más de potencia.

Chocar otros coches

Start + Select + R1 + L2. Ahora mientras jugás, presioná la bocina para volcar a los demás coches.

Coche Pesado

Select + Cuadrado + X. Ahora mientras jugás, empujá a los demás coches para sacarlos de la carretera.

Policía con un nuevo acento

↑ + R1 + L2

Policía Española

↓ + R2 + L1

Policía Alemana

↑ + R2 + L1

Policía Italiana

← + R2 + L1

Policía Francesa

→ + R2 + L1

Modo cámara lenta

↑ + X + Triángulo

Opciones avanzadas

Deberán ganar los torneos Knockout y Tournament en modo simulación.

Todos los coches y todas las pistas standard

En la pantalla de opciones, escriban "**SPOILT**" como nombre.

Vistas de cámara adicionales

En la pantalla de opciones, escriban "**SEEALL**" como nombre. Las vistas adicionales que solo se podían usar en los replays ahora estarán disponibles en el menú de opciones.

Titanic

Seleccioná la pista Acuática y apagá las opciones de manejo nocturno y condiciones de tiempo. Ahora, cuando escuchen una bocina , paren y verán un titanic pasando a su lado.

Coches extra

Escriban alguno de los siguientes nombres en la pantalla de opciones:

Coche	Nombre
Jaguar XJR-15	IJAGX
Mercedes Benz CLK GTR	AMGMRC
El Niño supercar	ROCKET

Pistas extra

Escriban alguno de los siguientes nombres en la pantalla de opciones:

Pista	Descripción	Nombre
The Room	Toy car track	PLAYTM
Caverns	Underground track	XCAV8
AutoCross	Canyon track	XCNTRY
SpaceRace	Space station track	MNBEAM
Scorpio-7	Underwater track	GLDFSH
Empire City	Bonus track	MCITYZ

Apocalypse

Para introducir los siguientes códigos, el juego deberá estar en **Pausa** y si hicieron todo correctamente, van a escuchar un sonido. En todos los casos tienen que mantener presionado **L1** y luego la combinación que se indica.

Selección de nivel

Triángulo, ↑, X, ↓. Luego, seleccionen **"Quit"** para volver al menú principal, que tendrá una nueva opción.

Modo Debug

↓ (2), Triángulo

Invencibilidad

↓, ↑, ← (2), Triángulo, ↑, →, ↓

Vidas infinitas

Triángulo, Circulo, X, Cuadrado

Todas las armas

Cuadrado, Circulo, ↑, ↓, X, Cuadrado

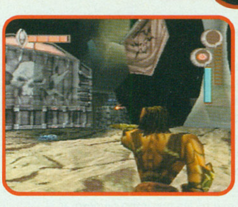
Y con munición infinita...

X, Triángulo, Circulo

Llenar energía

Cuadrado, X, Triángulo, Circulo

Small Soldiers



Todas las armas
Usen como password: **Triángulo, Triángulo, Círculo, Círculo, Círculo, X, Cuadrado, X**

Invencibilidad
Usen como password: **Círculo, Círculo, Triángulo, Triángulo, Círculo, X, Cuadrado, X**

Passwords de niveles

Nivel	Password
Gorgon	X, X, Triángulo, Cuadrado, Cuadrado, X, Círculo, X
Dimensional Temple	Cuadrado, X, Triángulo, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, Círculo, X
Floating Fortress	Círculo, X, Triángulo, Cuadrado, Cuadrado, Círculo, Círculo, X
Spirit Bog	Triángulo, X, Triángulo, Cuadrado, Cuadrado, Triángulo, Círculo, X
Canyon Village	X, Cuadrado, Triángulo, Cuadrado, Cuadrado, X, Triángulo, X
Creepy Caverns	Cuadrado, Cuadrado, Triángulo, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, Triángulo, X
Space Ship	Círculo, Cuadrado, Triángulo, Cuadrado, Cuadrado, Círculo, Triángulo, X
Hall Of Patriots	Triángulo, Cuadrado, Triángulo, Cuadrado, Cuadrado, Triángulo, Triángulo, X
Graveyard Of War Machines	X, Círculo, Triángulo, Cuadrado, Cuadrado, X, X, Cuadrado
Nuclear Mine	Cuadrado, Círculo, Triángulo, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, X, Cuadrado
Launch Center	Círculo, Círculo, Triángulo, Cuadrado, Cuadrado, Círculo, X, Cuadrado
Ulhaden Fier	Triángulo, Círculo, Triángulo, Cuadrado, Cuadrado, Triángulo, X, Cuadrado
Garrison	X, Triángulo, Triángulo, Cuadrado, Cuadrado, X, Cuadrado, Cuadrado
Inner Sanctum	Cuadrado, Triángulo, Triángulo, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado

Dragon Seeds

Para cada truco, comienzen con la frase que se indica:

Dragon Inmortal
"**Life is eternal**".

Dragon de fuego
"**Armageddon is near**".

Dragon con ataque especial
"**The Rock is Shining**".

Dragon Poderoso
"**Life is Beautiful**".

Dragon Súper Poderoso
"**The power is eternal**". Nuestro dragón tendrá 120 puntos de cualidad (stat).

Spyro The Dragon



Seleccionar nivel
Poné el juego en pausa, entrá al menú del inventario, y presioná estos botones: **Cuadrado (2), Circulo, Cuadrado, ←, →, ←, →, Circulo, ↑, →, ↓**. Luego andá al globo y seleccioná cualquier nivel del juego.

Crash Bandicoot: Warped demo
Cuando el mensaje "**Press Start**" aparezca en la pantalla de presentación, presioná **L1 + Triángulo**.

Bonus level
Recolectá todas las gemas en cada nivel para acceder al nivel de Bonus.

Correr más rápido
Mientras jugamos, mantengan apretado **Correr + Saltar**.

Oddworld 2: Abe's Exoddus

Saltear caminos
Mientras juegan, mantengan presionado **R1** y presionen **Círculo (2), X (2), Cuadrado (2)** para saltar al comienzo del siguiente camino.

Selección de niveles
En el menú principal, mantengan apretado **R1** y presionen **↓, ↑, ←, →, Triángulo, Cuadrado, Círculo, Triángulo, Cuadrado, Círculo, ↓, ↑, ←, →**

Ver las secuencias de video
En el menú principal, mantengan apretado **R1** y presionen **↑, ↓, ←, →, Cuadrado, Círculo, Triángulo, Círculo, Cuadrado, Círculo, ↑, ↓, ←, →**

Invencibilidad
Mientras juegan, mantengan presionado **R1** y presionen **Círculo , Triángulo, Cuadrado, X, ↓(3), Círculo , Triángulo, Cuadrado, X**

Readers Corner

correo de lectores

Alfredo Rimoldi

¡Hola amigos!

Les escribo para felicitarlos por su nueva publicación, o sea "LA REVISTA" de videojuegos de la Argentina, ya que el resto no le llega a los talones, y digo SOLO de nuestro país ya que de otros lugares no llegan aquí.
Quiero comentarles que soy un fan de Xtreme PC y que tengo 13 de los 15 números que publicaron, ya que ni la 10 ni la 11 llegaron por acá. Bueno, les cuento que recién me acabo de devorar el Número 2 de Next Level, y eso que trato de no leerla toda ya que la espera por el próximo número se hace interminable.
A mí, particularmente me encantan los juegos de cualquier plataforma, llámese PC, que poseo, o llámese consola Sega Genesis, aunque sea una antigüedad hoy en día.
Terminado este preámbulo paso a hacerles las siguientes preguntas:
1) Para el Need for Speed III de Play, ¿Cómo se puede hacer para elegir los autos y las pistas no disponibles? y ¿Cómo puedo hacer para seleccionar la vista desde el tablero fantasma?
2) ¿Me podrían dar algunos trucos para el Apocalypse?
3) ¿Todavía salen juegos para Genesis? Ya que el otro día vi en un comercio un cartucho de Dragon Ball: Final Bout que decía 1998.
4) ¿Puede ser que algunos juegos de Play sean tan baratos como para costar $10 (Apocalypse, Tomb Raider III, Medievil, Etc.) o son truchos?
5) Y se va la última, ¿Por qué algunos fanáticos del manga se hacen llamar Otakus? (obviamente los fans ponjas).
6) Esto no es una pregunta, es más bien una petición, plis pongan más paginas, agranden la sección Reader's Corner, en lo posible y por último saquen la sección Techno & Toys y agranden la de Manga Zone, ¡Ojo! no es una imposición, pero no me gusta dicha sección. Mi puntaje de la revista es por ahora 80%.

Ante todo, gracias por ser un fiel seguidor de nuestras dos publicaciones, ¡Sos de fierro viejo!
1) y 2) Tus deseos son órdenes, chequeá la sección Cheaters Paradise de este número.
3) No, ya hace bastante tiempo que ninguna casa produce juegos para esta consola, el cartucho que vos viste de Dragon Ball, como también hay muchos otros, sobre todo de fútbol para Genesis y Super Nintendo, son versiones alteradas o reprogramadas por piratas para seguir lucrando en el mercado negro.
4) No. Los juegos de Playstation no cuestan $10 ni en Australia, pero para estar seguro sólo basta con mirar el CD, si del lado de abajo es negro, es original. Si es plateado o de cualquier otro color, son versiones piratas.
5) Seguramente porque no saben su verdadero significado, la palabra Otaku tiene dos significados: Para nosotros, los occidentales, es el termino para describir a los fanáticos de la cultura Japonesa, pero en Japón si llamas Otaku a una persona, lo más probable es que termines con los ojos achinados, pero de las trompadas que te vas a comer, ya que para ellos, un Otaku es: Una persona inútil para la sociedad, un vago, bah.
6) Mirá, Alfredo, eso es algo que lo vamos a ver con el tiempo, pero que no te quepa duda que si la mayoría piensa como vos, la revista va a realizar los cambios correspondientes, no te olvides que la revista les pertenece a ustedes, los lectores. Además ya habrás visto que Reader's Corners se agrandó, una de dos no esta mal, ¿No?
PD: ¡Gracias por los trucos!

Christian (no te entendemos el apellido) de Lanús

Queridos amigos de Next:

Me llamo Christian, soy de Lanús y aprovecho el correo para enviar los cupones del concurso, que como verán, sólo nos faltó anotar al perro, es que tenemos muchas ganas de ganar.
Quería contarles que tenía mi vieja Sega, y Papa Noel (mis súper viejos) me regalaron la Playstation Dual.
Siempre fuí fana de los juegos y buscando una revista para mi flamante máquina, el diariero me ofreció esta.
Yo ya conocía las Españolas para PC y Consolas, y siempre me preguntaba por qué todas venían de afuera. Por fin hoy se acabó mi espera, gracias por estar tan cerca. Lamento no haberme enganchado en el 1er número, pero en cualquier momento me voy a la editorial y lo retiro.
Los felicito, espero tengan una larga vida y muchísimos adeptos más. Yo por mi parte, ya comencé a mostrársela a mis amigos (conste que no les cobro por la publicidad).
Quisiera muchas más páginas y que le den menos bola a la Nintendo, ya que la PLAY es una masa.

Gracias por todo Christian, pero me quedo una duda... Si tus viejos son Papa Noel, les podes preguntar ¿Dónde está la Ferrari Testarrosa que les pedí la última Navidad? Gracias...

Adrián Palma

Amigos de Next Level:

Me llamo Adrián, esta es la primera carta que escribo y quería felicitarlos por esta maravillosa revista que están haciendo. No estoy muy de acuerdo con el e-mail que envío Emiliano Delucchi por las siguientes razones:
1) El número de páginas es genial (ni son pocas, ni son muchas).
2) Respecto a la sección "Techno & Toys" concuerda un poco, pero muy poco (no le quita 10% sino 2 ó 3 por ciento solamente).
3) "Manga Zone" es un poco mejor que "Techno & Toys" pero el negocio del manga en Argentina no está tan presente como en España o Japón.
4) "Movie World" es como "Manga Zone".
Todo bien pero no me gustaría que se vayan por las ramas como en otras revistas que no quiero mencionar (Top Kids) que ponían cualquier cosa.
Punto y aparte, les hago una pregunta: ¿Cuáles son los personajes que tiene para elegir el Mortal Kombat 4 de Game Boy Color?
No les quito más tiempo, sigan así o hasta llegar al 100% que por lo que parece falta poco... muy poco.
Su lector número 1: Adrián Palma.

Bueno Adrián, al igual que a todos te respondo lo mismo: Paciencia. La revista va a ir encontrando su curso poco a poco, así como a muchos de ustedes no les terminan de gustar ciertas secciones, recibimos cientos de e-mails y de cartas pidiendo que las agrandemos. Con el paso de los meses iremos adaptando estas secciones especiales al gusto de la mayoría, ¿Ok? Pero quedate tranquilo que no nos vamos a ir por las ramas, ni mucho menos, a nosotros nos interesa hacer una revista lo más copada y actualizada posible sobre videojuegos.
Respecto de lo del Manga, te recomiendo que cuando visites Buenos Aires te pases por Camelot, un negocio especializado en la materia (queda en Corrientes 1388 - Capital) y después me contás... de última podes llamar por teléfono al 373-2902 y pedir a ver si te pueden mandar un catálogo.
Los personajes que podés seleccionar en el Mortal Kombat 4 de Game Boy (funciona tanto en el nuevo a color o en los modelos común y Pocket) son Sub-Zero, Tanya, Quan Chi, Raiden, Reyko, Fujin, Liu Kang, Shinnok y Scorpion.

Martín Galarza

Idolos de Next Level, les digo Hola, soy un fanático suyo, mi nombre es Martín.
Les quería decir que son lo mejor que hay. Las tapas de las revistas fueron un espectáculo. ¡Son lo mejor que hay! No cambien nunca el formato, sí engorden un poco bastante por favor, piensen en los fanáticos como yo que tenemos que esperar un mes para el otro número.
1) ¿Cuándo va a salir la Dreamcast en la Argentina?
2) ¿Cuántos bits tiene la Dreamcast?
3) ¿Es cierto que la Playstation 2 va a tener 128 Bits?
4) ¿Qué me conviene hacer? ¿Esperar a la Dreamcast? O ¿Comprar la Nintendo 64, aunque los juegos me cuesten todo mi sueldo?
Si me compro la Dreamcast es para que los juegos no cuesten tan caros, (Que es lo que me gusta de un juego).
Tan buenas están las revistas que las leí como cinco veces c/u. Lo mejor son los informes (Como el de la Dreamcast).
Lo Mejor: Todo.
Lo peor: Que hay que esperar un mes para el otro número.

Gracias Martín por tus comentarios, con lectores como vos, realmente vale la pena el esfuerzo que cuesta Next Level, pero vamos a las respuestas...

1) La Dreamcast sale en Septiembre en Estados Unidos, es muy posible que muy poco después se consiga esa versión de la máquina vía importación. Por ahora no hay ningún distribuidor para la Argentina,

esperemos que sea alguien potable, no como Gamela S.A. los distribuidores de Nintendo en Argentina, que, por lo menos con la prensa, son de terror.
2) 128.
3) A esta altura es imposible de saber con certeza, pero ¿Pensas que Sony va a ser menos que Sega?
4) Mirá, los juegos originales cuestan bastante para todos los equipos desde la PC hasta el Game Boy, pero a decir verdad los de Nintendo 64 son los más caros de todos. Yo en tu lugar esperaría a la Dreamcast. A no ser que te desvivas por clásicos como Zelda 64 o Banjo-Kazooie.

Federico de Caballito

Soy Federico de Caballito y les escribo para felicitarlos por la tremenda revista que se mandaron. La revista esta muy buena y la sección que más me gusta es la de "True Lies" (rumores y chimentos) y me gustaría que la aumentaran más si se puede, sino no importa porque la información que dan en la revista es mucha y por cierto es muy completa. Nada más que para eso les escribí esta carta para saludarlos y para felicitarlos por la revista. A me olvidaba, no se si pueden pero me gustaría que hagan un especial del mes sobre el RPG de Square Soft "Final Fantasy VII". Sin nada más que decir (ahora sí) se despide su servidor Federico.

Gracias por los saludos Federico. Sobre el tema de True Lies, lo estamos viendo porque nuestro Lucho Avilés se encuentra bastante atareado y a veces a duras penas logra traernos los últimos rumores del mundo de los videojuegos sobre la hora y con toda clase de agentes que se desviven por chorearle la exclusiva.
Mirá no sabemos si te equivocaste al escribir y quisiste poner Final Fantasy VIII en vez de VII, si es así estas enhorabuena porque tenés en esta misma revista toda la data de lo que se viene en el nuevo capítulo de esta excelente saga.

Marcelo Aragon

Hola Amigos de Next level:

Me llamo Marcelo y tengo 17 años. Me he convertido en un usuario de PSX desde hace poco y gracias a su revista me he dado cuenta de que elegí bien. A pesar de que tuve que esperar bastante hasta que saliera la revista Nro. 2 valió la pena esperar ya que la revi esta buenísima y espero que hagan lo posible para no retrasarse tanto. Además quiero agradecerles la guía de Metal Gear Solid que publicaron en la revi Nro.2 me sirvió bastante y quisiera que publiquen algunas soluciones del Final Fantasy VII. Preguntas:

1) ¿Qué juego de RPG me recomiendan que no sea Final Fantasy VII?
2) ¿Es posible que en algún número de su revista hablaran sobre el Silent Hill, de Konami?
3) ¿No saben si hay algún juego sobre la serie Evangelion?
Por último quiero agradecerles por soportarme y decirles que los felicito por su revista.
PD: Espero que sigan saliendo más números de su revista.

Marcelo, primero gracias por la buena onda, por la demora no te preocupes que a nosotros tampoco nos causo gracia el retraso, pero las imprentas en las fiestas son un caos, chequeá en la última página la fecha de salida del próximo número. Ahora a las respuestas:

1) Xenogears, también de Square Soft.
2) Tenés un First Approach en el número 1, y seguramente vamos a seguir hablando largo y tendido, ya que se perfila como uno de los mejores juegos de la historia de la Playstation.
3) No a la venta, pero Bandai (una empresa Japonesa) está desarrollando uno para la Nintendo 64 y saldrá a la venta en algún momento del Otoño de este año.

Andres Rava

Hola gente de Next Level:

Mi nombre es Andrés y quería felicitarlos por la excelente revista que están haciendo. También quiero felicitar a Martín Varsano por lo excelentes que son sus Review. Otra cosa: me gustaría que pongan más páginas (aunque ya se que lo van a hacer) y que los Reviews sean mas largos.
Buenos vayamos a las preguntas:
1) ¿Cuántos bits va a tener la Playstation 2?
2) Yo tengo una Playstation y me encantan los juegos que se pueden jugar multiplayer en la misma consola (dividiendo la pantalla) y también como el Vigilante 8. ¿Qué juego me recomiendan, el Duke Nuken: Time to Kill dicen ustedes que es malo el modo multiplayer ¿Qué tiene de malo?.
No se que edad tienen los lectores pero yo tengo 13 años (creo que soy un poco chico).
Bueno me despido y espero que le pongan pronto mas páginas a la revista.
PD: Me gustaría tener un amigo/a por Internet que tenga de 12 a 14 años, cualquier interesada mandeme un e-mail a andyrava@ciudad.com.ar

Andrés, gracias por tus comentarios y Martín me dice que el efectivo por la chupada de medias te lo manda donde acordaron, ¿Ok?
Bueno ahora (hablando en serio) vayamos a las respuestas...
1) Como dijimos anteriormente por el momento no se sabe con exactitud pero calculamos que no menos de 128.
2) Porque es aburrido, muy aburrido y encima incontrolable. En cuanto a recomendaciones, si queres probar algo nuevo y te gusta la música, podes intentar con el Bust a Groove, que analizamos en este mismo numero o si no en el estilo clásico, el Rogue Trip que sigue la línea que vos mencionas (Vigilante 8, Etc.) y es uno de los mejores del género.

Sebastián Salinas

Compatriotas de Next Level:
Les escribo esta carta después de haber terminado el excelente, espectacular, alucinante, maravilloso y perfecto juego de "Konami", el Metal Gear Solid (además de leer la revista). Descubrí la revista en un anuncio de la "Xtreme PC" y decidí comprarla sólo por la guía del MGSolid, pero al leerla saque una conclusión: Que las revistas españolas son pura publicidad y además una mi**da, una porquería y una ca**da. Desde hoy voy a comprar solamente Next Level y Xtreme PC. La revista me parece muy buena, si tuviera que dar un puntaje de 0 a10, seria 9. Para que sea 10 tendría que tener dos guías y más paginas de trucos.
Soy fanático de los juegos de consola y de PC. Por favor quisiera un poco más de páginas y si pudieran info sobre la Playstation 2. Aguante la Play, River, Dragon Ball Z y Metal Gear Solid.
Se despide atentamente de Uds.: Sebastián Salinas - Ensenada - Buenos Aires.

Gracias por los elogios Sebastián... respecto de las guías, no te preocupes que siempre vas a encontrar en nuestras páginas las soluciones de los mejores juegos que salgan para la Play, pero no estaría nada mal que en sus cartas voten por los juegos que los están volviendo locos para que el equipo de Next Level les prepare las soluciones, ¿No? Y sobre la Playstation 2, a medida que surjan noticias se las iremos informando... Ah Sebastián en una cosa estoy de acuerdo con vos seguro... ¡El METAL GEAR SOLID es una MASA!

Debido a la inmensa cantidad de cartas y e-mails que recibimos, es imposible la publicación de todas y cada una de sus cartas. Por eso, aunque todos no vean las suyas publicadas, sepan que las leemos absolutamente todas, y que sus opiniones y comentarios se organizan para formar la revista que ustedes, los lectores, desean. Al fin y al cabo hacemos la revista para que todos la disfruten y le saquen el máximo de provecho a su consola, así que, disparen con las sugerencias, que acá estamos para escucharlos. Y GRACIAS a todos por sus comentarios y felicitaciones de parte de todo el staff que hace Next Level.

Cómo contactarse con NEXT LEVEL

Para contactarse con nosotros tienen dos caminos:
Por un lado por medio de carta a nuestra redacción, por el otro vía internet por e-mail.
Carta: NEXT LEVEL - Correo de Lectores - Larrea 785 15 "B" (1030) - Capital Federal / E-Mail: nextlevel@ciudad.com.ar

Next Stage

lo que estamos preparando para el mes que viene

First Approach

Playstation

- Croc II
- Dragon Valor
- Jumping Flash 3
- Ace Combat 3
- Omikron: The Nomad Soul
- R.C. Stunt Copters
- Rampage 2: Universal Tour
- Legend of Legia
- Vermin



Nintendo 64

- Rainbow Six
- WinBack
- F1 Racing Simulator
- Gauntlet 3D
- Playmobil



Dreamcast

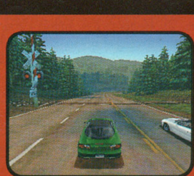
- Mortal Kombat: Special Forces
- Redline Racer
- Aero Dancing
- Carrier



Final Test

Playstation

- Akuji: The Heartless
- Clock Tower 2
- Army Men 3D
- Civilization II
- Tiny Tank
- Syphon Filter
- Carmageddon
- Jackie Chan's Stuntmaster
- Magical Tetris Challenge
- Quake II
- Gex 3
- Populous: The Beginning
- Messiah
- Warzone 2100
- Rollcage
- Need for Speed 4





Nintendo 64

- Mario Party
- Fighting Force
- Duke Nukem: Zero Hour

Dreamcast

- Sega Rally 2
- Sonic Adventure

Mega Test: Silent Hill

Ya llega uno de los juegos más esperados de los últimos tiempos para la Playstation, y Next Level lo analiza a fondo en el próximo número. Con un argumento realmente tenebroso, lleno de extrañas apariciones y un ambiente lleno de una misteriosa y sofocante niebla, en un pequeño pueblito donde no todo es lo que parece ser. Donde habrá una dimensión paralela o un "pueblo" paralelo y unas criaturas que parecen ser chicos despellejados (aghhh), demonios voladores y cucarachas gigantes intentaran acabar con nuestra vida. Representando a Harry estaremos en busca de nuestra pequeña hija, en medio de todo este horror del que parece ser que no hay escapatoria posible. Konami promete puzzles de la dificultad de Resident Evil, sólo que más interactivo y con combates más emocionantes. Nuestro veredicto, en el próximo numero.



Y además...

Analizamos el nuevo aparatito de Sony, la ***Pocketstation***, con toda la información de dónde conseguirla y con qué juegos es compatible, además de explicarte paso a paso como utilizarla. También tendremos en nuestras páginas la segunda parte de la solución de uno de los mejores juegos de toda la historia, ***Zelda: Ocarina of Time*** y el Mega Test y todos los movimientos de un juego de lucha que promete: ***Bloody Roar 2***. En los First Approach será imperdible la información sobre el nuevo juego de ***Mortal Kombat***, exclusivo para la Dreamcast, ¿Será éste el juego que haga decidirse a más de uno a cambiarse en un futuro próximo a la nueva máquina de Sega? Lo veremos en poco más de un mes. Todos los reviews de los últimos juegos de Playstation, Nintendo 64, Sega Dreamcast y de Game Boy Color. También en el próximo numero publicaremos a los ganadores del concurso cuyas bases y cupón correspondientes están en el número 2. ¡Hasta la próxima y gracias por estar ahí!


Si te gustó el número 1...
te damos nuevas razones...
para que nos sigas prefiriendo
IMPERDIBLE
ESTE NUMERO 2
MUTANT
GENERATION
ECLIPSE
EDITORIAL
AÑO 1 NUMERO 2
$2 90
DRAGON BALL Z
LA GUIA QUE ESTABAS ESPERANDO
BATMAN
DESDE SUS COMIENZOS
HASTA EL PRESENTE
RECORD OF THE
LODOSS WAR
COMICS - MANGA - ANIME - TOYS - TV - VIDEO - ART. COLECCIONABLES
MAS PAGINAS
MAS SECCIONES
MAS INFORMACION...
DESDE EL 15 DE
FEBRERO...
EN TODOS LOS
KIOSKOS Y
COMIQUERIAS
DEL PAIS
COMENTAMOS
TOMB
RAIDER
EL COMIC
Los juguetes de Evangelion